

Dreamcas
La vites
supérieu
Soul Calib
Blue Sting
Resident E
Cool Board
Metropo
Dynamite Deka
Frame Gride

Découvrez en exclusivité

STAR WARS™
EPISODE I
LA MENACE FANTÔME™

Avant le film, les jeux...

aystation 2
kken revient !



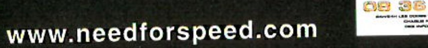








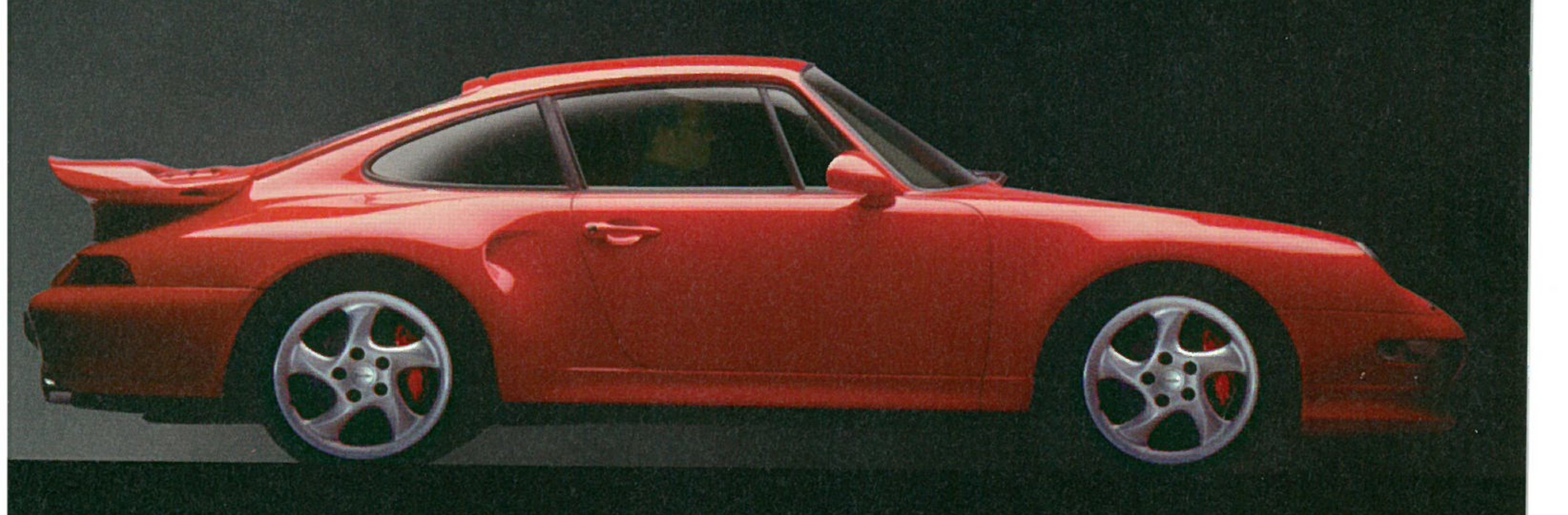



www.needforspeed.com


ELECTRONIC ARTS
HOT LINE
08 36 68 55 15


PlayStation





MESSIEURS, CHOISISSEZ VOTRE MOTEUR





RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN VIRAGE



DREAMCAST LAND

Comme le remarquait, il y a quelques jours, le très perspicace Willow « ben heureusement qu'y a la Dreamcast ! » Eh oui. Avec une actualité PlayStation plutôt morne et des sorties Nintendo 64 quasi inexistantes, la Dreamcast semble avoir le champ libre. Au Japon, les choses sérieuses commencent - sortie de Blue Stinger, annonce des prodigieux Soul Calibur et Code Veronica - alors qu'en Europe les développeurs travaillent d'arrache-pied (voir notre reportage Metropolis) pour préparer, comme il se doit de l'être, le lancement de la Dreamcast. La Dreamcast c'est parti et bien parti.

T.S.R.

SHENMUE © SEGA

sommaire

Dreamcast Shiro !

Ouf, après six mois d'attente anxieuse, la Dreamcast a enfin déterré la hache de guerre. Face à l'implacable armada des suites, plus ou moins savoureuses, sur PlayStation, et à l'effrayante hibernation de la Nintendo 64, Sega s'impose sans contestation possible. Les jeux « nouvelle génération » débarquent et la concurrence commence à grincer des dents ! Un mois de mai résolument placé sous le signe de Sega. Et ce n'est qu'un début…



Sega en force !

La tornade Soul Calibur. Toujours à l'affût des bons coups, Namco s'autorise une petite escapade du côté de son éternel rival, Sega. Histoire de tester le marché et de s'en mettre plein les poches (bah ouais, c'est la crise au Japon !), l'éditeur nous propose, pour l'été, une adaptation fabuleuse de Soul Calibur. Adieux les imperfections de l'arcade. Pour la version Dreamcast, on s'oriente vers un zéro défaut (l'influence de Toyota sûrement). Une baffe ludique en perspective qui nous a tous laissés bouche bée !

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Février, Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Éric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Julo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture Star Wars © LucasFilm

Commission paritaire : 73360

Joypad

JOYPAD 86 MAI 1999

Tests et Zooms



...OOMS

...Dreamcast n'est ...une machine à ...e de processeurs ...ster System ...ntés en série. ...ec l'avalanche ...xcellents titres, ... pourrait encore ...roire... mis à part ...ndy.

104



TEST

Hum, eh bien il va falloir s'y habituer : les séries à rallonge font recette ces derniers temps. Le constat est simple sur 8 tests, 6 d'entre eux sont des suites ! Il va falloir se faire une raison.

125



COTÉ PÉCÉ

Un maître mot : simulation. Entre les revival de la guerre de 1945 et les assauts intersidéraux, vous ne pourrez pas dire que vous n'aurez pas été préparé à l'Apocalypse.

154



ARCADE

Un petit mois pour l'arcade, après le compte-rendu de l'AOU. Toutefois, Capcom tente de séduire les quadragénaires. Un bel essai.

156



ASTUCES

L'antre des tricheurs fait une nouvelle fois le plein d'infâmes manipulations et autres astuces bien lâches. Le bricolage du mois fera passer la pilule.

162



Hot !

...onfrontation tekkenesque

...ht ! De nouvelles images de la démo technique de ...ken sur PlayStation 2, ça se savoure. Paul Phoenix ...in Kazama se la donnent grave, devant une foule ...iesse. Trop puissant. Le match Sony/Sega semble ...ormais diablement d'actualité. Pour le plaisir des ...urs avant tout.

PlayStation

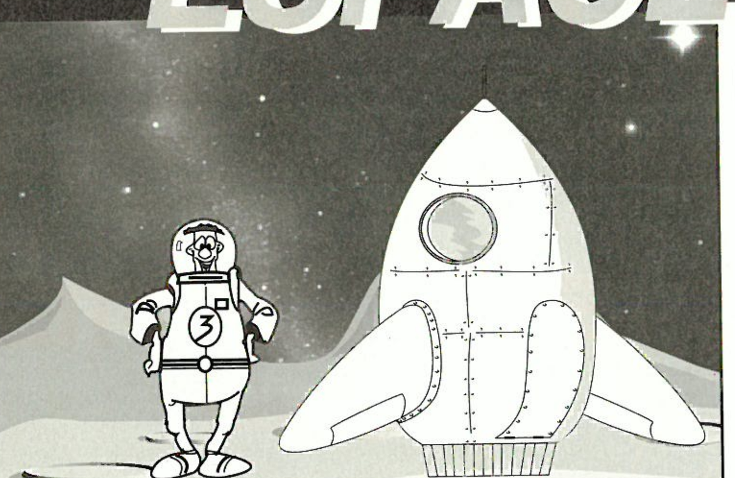
Dreamcast

N64

Game Boy Color

ESPACE





MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	NHL HOCKEY	69,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 96 (EUR)	89,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00	• MANETTE FIGHTER 2	69,00

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SNOW JOB	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SPACE HULK	69,00
DOOM	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FIFA SOCCER	69,00	STAR BLADE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STATION INVASION	69,00
HELL	69,00	STELLA 7	69,00
IMMERCENARY	69,00	STRIKER	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SYNDICATE	69,00
IRON ANGEL	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	VIRTUOSO	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
RETURN OF FIRE	69,00		
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

STERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
ATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
OOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
IAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
LUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
UDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
ILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
E LIVRE DE LA JUNGLE	99,00	SCHTROUMPFES 2	99,00
E ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
IORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
IBA LIVE 97	**99,00**	TINTIN AU TIBET	99,00
IHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
SCAR	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
OWER PIGGS	99,00	• MANETTE ASCII	99,00
PREHISTORIC MAN	99,00	• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
		• PRISE PERITEL	149,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	LAST BLADE 2	349,00
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	NAM 1975	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA COMMANDO	199,00
BASEBALL STAR 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
BURNING FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	TWINCLES TALES	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	VIEW POINT	199,00
KING OF MONSTER 2	199,00		

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALLEWAY	149,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	**PITFALL (COULEUR)**	**199,00**
BUST A MOVE 3	199,00	**POCKET BOMBERMAN(COULEUR)**	**169,00**
CASTELVANIA	**199,00**	POP UP	99,00
COOL HAND (COULEUR)	**199,00**	**POWER QUEST (COULEUR)**	**249,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00	**QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)**	**249,00**
DISNEY MULAN	229,00	RAT RESERVOIR (COULEUR)	199,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	RAZMOKETS(COULEUR)	199,00
DUCK TALES	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	**169,00**	STREET FIGHTER 2	169,00
		TAMAGOSHI	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TARZAN	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	**TETRIS DE LUXE COULEUR**	**169,00**
HERCULE	199,00	TRACK N FIELD	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	**TUROK 2 (COULEUR)**	**199,00**
KILLER INSTINCT	169,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	WWF WARZONE	199,00
LE ROI LION	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MEN IN BLACK (COULEUR)	**199,00**		
MONOPOLY	229,00		
MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00		
MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00		
NBA JAM	99,00		

ACCESSOIRES

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	TENNIS	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	PUZZLE	249,00
STORY OF MARY	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
		SAMOURAI SHADOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00
		FATAL FURY II	199,00
		WORLD HEROES II	199,00

Néo Géo
CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 690 F
PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

ENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat* **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F**
* 2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors conso

JEUX USA

IAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

IAL FANTASY VIII	449,00
AN TOURISMO	149,00
RVEL VS SF EX	**449,00**
ER BLOOD 2	299,00
SIDENT EVIL 2	149,00
AR OCEAN 2	449,00
L CONCERTO	99,00

JEUX EUROPEENS

SOLUT FOOTBALL	**349,00**
TUA SOCCER CLUB EDITION	
AD PROGRAMMABLE	
ARTE MEMOIRE	169,00
JJI	369,00
JNDRA	349,00
OCALYPSE	299,00
TERIX	**359,00**
ANTIS	349,00
MAN ET ROBIN + CASSETTE	
EO	299,00
OD LINES	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	349,00
BIG AIR	349,00
BUG'S LIFE	**349,00**
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BOMBERMAN	**349,00**
BOMBERMAN FANTASY RACING	**349,00**
BLOODY ROAR 2	**349,00**
BUST A MOVE 4	**269,00**
CAESAR 2	299,00
CIVILIZATION II	**369,00**
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGEANCE	199,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DRIVER	**359,00**
DARK STALKER 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	
+ CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
FIFA 99	**369,00**
FIFA COUPE DU MONDE	199,00
FIFA SOCCER 98	199,00
FORMULA ONE 98	199,00
GEX CONTRE DT REZ	369,00
GANSTREAM SAGA	**299,00**
GUY ROUX MANAGER 99	
+ MEMO	**379,00**
GRAN TOURISMO	299,00
GUARDIAN CRUSADE	**369,00**
J. MADDEN 99	369,00
KENSEI SACRED FIRST	**349,00**
KKND 2	329,00
KNOCK OUT RINGS	**369,00**
LE 5È ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	
SOUL REAVER	**369,00**
LE MANS	**349,00**
LES RAZMOKETS	349,00
LUCKY LUCKE	349,00
MEDIEVIL	349,00
METAL GEAR SOLID	**369,00**
MARVEL VS STREET FIGHTER	**349,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY	
DE VOYAGE	329,00
MONACO GRAND PRIX 2	349,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NBA 99	369,00
NEED FOR SPEED IV	369,00
NHL FACE OFF 99	299,00
NO FEAR DOWNHILL	
MOUNTAIN BIKING	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	199,00
POCKET FIGHTER	299,00
POPULOUS A L'AUBE	
DE LA CRÉATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PRINCE NACEEM BOXING	**349,00**
PRO BOADERS	**349,00**
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RIDGE RACER IV	**349,00**
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROLL CAGE	**369,00**
RUNNING WILD	299,00
SMALL SOLDIER	369,00
SPORT CAR GT	369,00
SPYRO	349,00
STREET FIGHTER ALPHA 3	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
STREET FIGHTER COLLECTION 2	**349,00**
STREET SKATER	349,00
TAI FU	**369,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TEKKEN 3	**399,00**
TENCHU	299,00
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	299,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2	
+ CARTE MEMOIRE	
+ SOLUTION	249,00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	**369,00**
V2000	329,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
WARZONE 2100	**369,00**
WCW THUNDER	**299,00**
WILD ARMS	299,00
WING OVER 2	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
XENOCRACY	349,00
YOYO'S PUZZLE	**299,00**

• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF	349,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE TURBO	49,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• SOURIS	149,00
• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

BADEK	149,00
GON BALL Z GT	99,00

JX NEUFS EUROPEENS

N TRILOGY +	
ETTE	199,00
LE SPORT	99,00
DDY ROAR	169,00
T A MOVE 2	
NETTE	199,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COOL BOARDERS 2	149,00
COURIER CRISIS	99,00
CRASH BANDICOOT 2	149,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FORMULA ONE 97 + PAD	169,00
FORSAKEN	169,00
GRID RUN	99,00
GRAN TOURISMO	**149,00**
GTA	169,00
HERCULE	149,00
HEART OF THE DARKNESS	**169,00**
IRON BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JEREMY MC GRATH S.CROSS	
+ MANETTE	249,00
JONAH LOMHU RUBGY	199,00
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
+ CARTE MEMOIRE	199,00
MOTO RACER	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	149,00
RESIDENT EVIL	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SLAM AND JAM 96	69,
SOUL BLADE	149,
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,
TEKKEN 2	149,
TIME CRISIS	149,
TOCA TOURING CAR	169,
TOMB RAIDER 2	169,
TRACK N FIELD	169,
TUNEL B1	99,
VANDAL HEART	99,
VIRTUA OPEN TENNIS	99,
V RALLY	169,
X MEN	129,

SATURN

JEUX JAP

NGEON DRAGON	
LECTION	399,00
RIUS GAIDEN	79,00
AL FURY 3	99,00
AXY FIGHT	79,00
AN CHASER	79,00
RVEL SUPER HEROES	
SF	**469,00**
IOURAI 3 + RAM	199,00
NING FORCE 3	
NARIO 3	399,00
HIDEN URA	**79,00**

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**199,00**
DEEP FEAR	**249,00**
JURASSIC PARK :	
LOST WORLD	149,00
RIVEN	**249,00**
SHINNING FORCE 3	**299,00**
WORLD LEAGUE	
SOCCER	199,00
WORLD WIDE	
SOCCER 97	149,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

• ALIEN TRILOGY
• AMOK
• ANDRETTI RACING
• BATMAN FOR EVER
• BATTLE STATION
• BLACK DOWN
• BLACK FIRE
• BUST A MOVE 2
• **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
• DEFCON 5
• DOOM
• FIFA 96
• FIFA 98
• FIGHTING VIPERS
• FRANCK THOMAS BIG HURT
• GEN WAR
• GRID RUN
• HEXEN
• HI OCTANE
• IRON MAN
• J. MADDEN 98
• JACK IS BACK
• LA HORDE
• MAGIC CARPET
• NASCAR 98
• NBA JAM EXTREME
• NBA JAM TE
• **NBA LIVE 97**
• NBA LIVE 98
• NHL POWERPLAY
• PGA TOUR GOLF 97
• **REVOLUTION X**
• SCORCHER
• SHOCK WAVE
• SKELETON WARRIOR
• SLAM AND JAM
• **SOVIET STRIKE**
• SPACE HULK 2
• STREET FIGHTER ALFA
• TEMPESTS 2000
• TRASH IT
• VIRTUA FIGHTER
• WRESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

NEO GEO POCKE

ECRAN COULEUR **649**
JEUX NEO GEO COULEUR **TE**

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	369,00
BEATLE MANIA RALLY	**449,00**
BOMBERMAN	299,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	399,00
CASTLEVANIA 3D	**TEL**
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399,00
DIDDY KONG RACING	349,00
DUKE NUKEM ZERO MOUR	399,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	429,00
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	369,00
FIFA 98	299,00
FIFA 99	449,00
FLYNG DRAGON	**399,00**
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	399,00
F-ZEROX	369,00
GOEMON 2	**TEL**
GEX 64	299,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	399,00
GOLDEN EYE 007	279,00
HEXEN	199,00
ISS 64	299,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	299,00
MARIO PARTY	369,00
MICROMACHINES TURBO	399,00
MILOS BOWLING	**399,00**
MISSION IMPOSSIBLE	299,00
MORTAL KOMBAT 4	449,00
NAGANO	199,00
NASCAR 99	399,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	449,00
NFL QBC 99	429,00
NHL 99	449,00
PENNY RACER	399,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
SAN FRANCISCO RUSH 2	399,00
SILICON VALLEY	399,00
SOUTH PARK	449,00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	449,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	249,00
TETRISPHERE	349,00
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	299,00
VIGILANTE 8	449,00
VIRTUAL POOL	449,00
WETRIX	399,00
WIPE OUT 64	399,00
WWF WARZONE	399,00
WICKED SURFING	**399,00**
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	429,00

FORCE PACK VIBREUR	99 F
VOLANT + PEDALIER	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	69 F
MEMORY CARD 4X	129 F
ACTION REPLAY	399 F
SHOCK WAVE	299 F
GAME BOOSTER	399 F
MEMORY EXPANSION PACK	199 F
PACK D'EXTENSION MEMOIRE	199 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
ardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

OVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
ardi au Jeudi :10h30-19h30
ndredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
di au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 2

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client :.. ......
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE T COMMAN SUR
3615
ESPACE

EDITEUR : NAMCO
MACHINE : PROJET PLAYSTATION 2 (PSY)
DÉMO TECHNIQUE UNIQUEMENT

Tekken

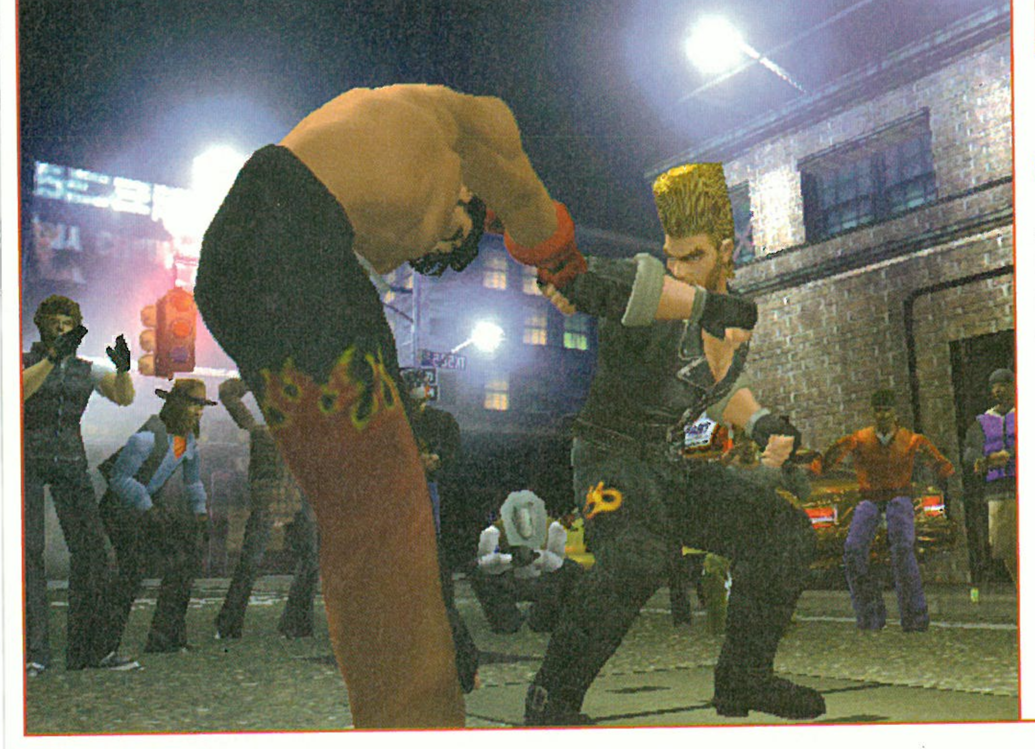
La PlayStation 2 prête au combat

PRENDRE LES DÉMOS TECHNIQUES POUR D'EXACTS REFLETS DES FUTURS JEUX SERAIT UNE GRAVE ERREUR. POURTANT, AVEC CETTE PRÉSENTATION DE TEKKEN, NAMCO MET LE RÊVE À PORTÉE DE PAD. DES EFFETS ENCORE JAMAIS VUS SUR UNE MACHINE DITE GRAND PUBLIC, VOILÀ CE QUE RÉSERVERONT CERTAINEMENT LES JEUX DE DEMAIN SUR LA FUTURE MACHINE DE SONY. QUI VIVRA VERRA.

Le 2 mars dernier, Sony créait l'événement. La PlayStation 2, le nouveau bébé de Ken Kutaragi pouvait enfin faire ses premiers pas en public. Comme nous vous le décrivions dans notre booklet spécial (Joypad n°85), une dizaine de démos techniques avaient été élaborées pour l'occasion. Pourtant, malgré la splendeur de ces images, ces démos ressemblaient plus à des films en images de synthèse qu'à de véritables ébauches de jeux. L'interaction se limitait alors à des changements d'éclairages ou d'angles de caméra en temps réel. En fait, pour cette première présentation, Sony souhaitait que ces principaux collaborateurs (Square, Namco, Naughty Dog, From Software) proposent des séquences censées représenter - le mot est important - le potentiel incroyable de sa nouvelle console. Cependant, bien que les résultats se révèlent d'une incroyable beauté, les détracteurs les plus acerbes ne se sont pas fait prier pour déclarer que toutes ces cinématiques n'étaient que de la poudre aux yeux ! Histoire de remettre les choses en place, Namco a décidé de relever le défi. Alors, la PlayStation, plate-forme ludique ultime ? Pour le créateur de Tekken cela ne fait aucun doute !


La nuit s'est abattue sur la ville. La joute peut débuter.


Chacun des 30 spectateurs possèdent des réactions propre Du jamais vu !



AUX DOIGTS ET À L'ŒIL

Grâce à Ridge Racer et Tekken, Namco avait littéralement catapulté la PlayStation vers un succès planétaire ! Pourquoi l'éditeur ne rééditerait-il pas son succès sur PlayStation 2 ? L'équipe de Hajime Nakatani (producteur de la série des Tekken) ne semble en tout cas pas résignée à mettre à la retraite leurs poulains aux poings de fer. Ainsi, parmi les rares démos jouables présentées lors de cette exceptionnelle journée de mars, Tekken fut indéniablement le plus impressionnant. Tandis que les développeurs commentaient brièvement leur travail, d'autres membres de l'équipe s'acharnaient sur leurs pads... en un mot : ils jouaient ! La démo mettait en scène un combat de rue où une foule en liesse entourait Jin Kazama et Paul Phoenix, les



Un gros plan qui en dit long sur le potentiel de la console. Finesse des structures, mobilité de tous les personnages à l'écran et ils sont nombreux... Que c'est beau la technique.

deux héros de Tekken 3. Impressionnant de voir 30 badauds, aux attitudes et accoutrements bien distincts, réagir en temps réel aux actions des deux combattants. Un coup bien placé de la part de Paul et une partie de la foule exulte, tandis que l'autre baisse la tête de dépit. Une cohérence et un réalisme uniques animent ces spectateurs virtuels. Probablement la première utilisation de l'Emotion Engine censée donner vie à ces bons vieux amas de polygones. Quant à Paul et Jin, leur prestation est tout bonnement éblouissante. Grâce à des angles de caméra aussi dynamiques que judicieux, il est alors aisé d'admirer le degré de détails des deux protagonistes. A nouveau, la technologie des NURBS (technique de programmation permettant d'appliquer une enveloppe souple constituée de lignes courbes au détriment de l'aspect anguleux des polygones) paraît avoir été mise à contribution. La musculature athlétique de Jin est modélisée avec une finesse stupéfiante et, à chaque impact, son torse se déforme sans qu'aucun disgracieux enchevêtrement de polygones n'apparaisse. Cependant, ce sont les détails des visages et des habits qui laissent le plus béat d'admiration. Un gros plan sur la charmante bouille de Paul permet de prendre conscience de la puissance de la console. La barbe naissance, les sourcils, les yeux, la pupille... jamais une telle finesse des textures n'avait été atteinte. Avec de l'attention, on parvient même à discerner quelques rides. Plus tout jeune notre ami le biker ! Et puis que dire du portage des zones d'ombre et de la fluidité de la scène. Un bal musclé qui s'effectue avec une précision millimétrique. Décidément, Namco a frappé très fort !

SEGA À L'AGONIE ?

■ *Alors qu'advient-il de la Dreamcast ? Techniquement, le fossé est-il aussi béant qu'annoncé ? Eh bien, si l'on compare simplement les deux dernières productions de Namco : Soul Calibur sur Dreamcast et cette démo de Tekken sur PlayStation 2, la réponse est non ! A vrai dire, visuellement Soul Calibur fait plus que jeu égal avec son adversaire. Et ce n'est en fait que par le nombre de personnages présents à l'écran que Tekken étonne. En outre, d'après un sondage mené par Weekly Famitsu début avril, seuls 27 % des éditeurs jap' ont annoncé qu'ils développeraient sur PlayStation 2 pour le moment. Une indication prouvant que Sega semble encore loin d'avoir perdu la bataille des 128 bits.* ■



Les combattants se dévisagent sous les cris d'un petit groupe de badauds. Scène de rue poignante de réalisme.



PAR GOLLUM

Editeur : Namco
Machine : Dreamcast
Dispo. Japon : juin 99
Dispo. Europe : non communiquée

Soul Calibur

Le premier Namco pour Dreamcast

Coup dur pour Sony ! Alors que la PlayStation 2 est annoncée et que tout le monde se questionne encore, c'est l'un de ses plus fidèles alliés, Namco, qui a attiré la foule, lors du dernier Tokyo Game Show, et ce, avec un titre... Dreamcast ! C'est en novembre dernier, lors de la sortie de la Dreamcast, que Namco avait, pour la première fois, annoncé son intention de sortir des jeux sur la console de Sega. Et puis plus rien... Dubitatifs, nous ne pensions jamais voir Namco sortir ses produits sur Dreamcast, répétant ce qu'il avait fait pour la Saturn (ayant annoncé son intention de produire des jeux sur Saturn, pour finalement se concentrer uniquement



Sophitia Alexandra
Arme : épée courte + bouclier - Après l'affaire Soul Edge, Sophitia reprend une vie normale. Mais, un jour, elle perd conscience et a des visions dans lesquelles l'épée maudite commet de nouveaux meurtres. Elle réapparaît donc au temple d'Ephaïstos, dieu des forgerons, d'où, équipée de nouvelles armes et armures, elle part à la poursuite de Soul Edge.





Détail extraordinaire et assez délicat à réaliser en 3D : Mitsurugi peut rengainer son sabre en plein milieu du combat.

IL NE MANQUAIT QU'UN SEUL TITRE TUEUR À LA DREAMCAST POUR QU'ENFIN LES PLUS SCEPTIQUES DISPARAISSENT DANS LE TOURBILLON DE L'ENTHOUSIASME ET DE LA FIÈVRE DU JEU. LE SOFT DE COMBATS LE PLUS SPECTACULAIRE JAMAIS PRÉSENTÉ AU TOKYO GAME SHOW, À SAVOIR SOUL CALIBUR. LE PREMIER TITRE DE NAMCO CHEZ SEGA DEPUIS LONGTEMPS.





Maxi - Arme : nunchaku
Pirate sympathique du royaume de Ryukyu, Maxi voit toute sa vie réduite à néant en quelques instants à cause d'Astaroth, un gigantesque guerrier qui s'est attaqué à sa guilde et à son équipage. Aidé de Kilik, Maxi réussit à défaire l'armée de monstres dépêchée par ses ennemis, mais ne parvient pas à battre Astaroth. Désormais seul survivant de sa guilde, Maxi, voulant prendre sa revanche, parcourt le monde, accompagné de Kilik, à la recherche d'Astaroth.



XiangSua - Arme : épée chinoise
Entraînée aux arts martiaux depuis sa plus tendre enfance, XiangSua est mandatée par l'empereur Ming, pour retrouver la trace de Soul Edge, l'épée maudite. Déguisée en artiste itinérante de l'opéra de Pékin, elle parcourt le monde à la recherche de la terrible relique.



Mitsurugi Seishiro
Arme : katana
Après avoir perdu la trace de Soul Edge, Mitsurugi, pris de colère, se résout à combattre Tanegashima, son seigneur. Battu et blessé à l'épaule, Mitsurugi réalise qu'il doit se perfectionner dans l'art du combat. C'est lors d'un entraînement qu'il apprend l'existence d'un chevalier itinérant invincible, Nightmare. Il décide alors de partir à sa recherche et de se mesurer à lui.

Taki - Arme : Ninja-to
Après avoir vaincu Soul Edge, Taki retourne au Japon. Elle ressent vite la présence d'un objet maudit quelque part sur Terre. Ayant entendu parler du mystérieux et invincible chevalier d'Europe, elle poursuit ce personnage qui ne peut être que le dernier utilisateur de l'épée maudite qu'elle recherche.

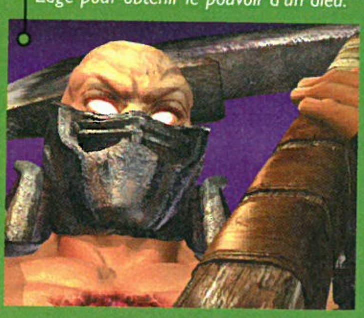
Kilik - Arme : bâton
Orphelin, il est recueilli dans le temple Ling-Sheng Su où il se voit enseigner l'art du bâton. Un jour, son village subit une attaque insidieuse. Empoisonnés, tous les habitants deviennent fous et s'entretuent. Il survit mais a assassiné tous ses amis ainsi que sa soeur adoptive. Désormais, il parcourt le monde à la recherche de l'élément qui lui permettrait de purifier Kali-Yuga, son bâton de combats maudit qui risque de devenir un second Soul Edge.







Astaroth - Arme : hache géante
Astaroth est un guerrier muet et énigmatique qui s'est vu ordonner, par une mystérieuse secte, de ramener Soul Edge pour obtenir le pouvoir d'un dieu.



Nightmare - Arme : Soul Edge
La rumeur veut qu'un grand chevalier bleu avec un bras droit en forme de lame parcourt actuellement l'Europe, semant terreur et désolation sur son passage.

Ivy - Arme : Snake Sword
Après la mort de son père, rendu fou par la quête de Soul Edge, Isabella Valentine a perdu la raison. Noble d'Angleterre, elle profite de sa grande fortune pour mettre sur pied une arme révolutionnaire capable de se transformer instantanément en fouet ou en épée. Mais, pour avoir une chance face à Soul Edge, elle invoque un démon qui rend son épée vivante, mais qui la transforme en Ivy.

sur la PlayStation). Finalement, grosse surprise au Tokyo Game Show, avec ce titre magnifique qui représente, à n'en pas douter, l'une des meilleures utilisations des capacités de la Dreamcast à l'heure actuelle. Comme le jeu d'arcade original, Soul Calibur est un soft de combats à l'arme blanche mettant en scène 10 personnages aux destins variés qui vont devoir s'affronter dans des épreuves épiques et magnifiquement mises en scène par la puissance de la Dreamcast. Comme l'annonce le bureau de développement de Namco : « Soul Calibur va surprendre l'industrie du jeu vidéo de par son extraordinaire qualité graphique et sa grande différence avec la version arcade ». En effet, les adaptations de jeu d'arcade sont généralement inférieures aux versions originales. Ici, c'est l'inverse qui se produit, avec, en moyenne, par écran, entre deux et trois fois plus de polygones que dans la version arcade.





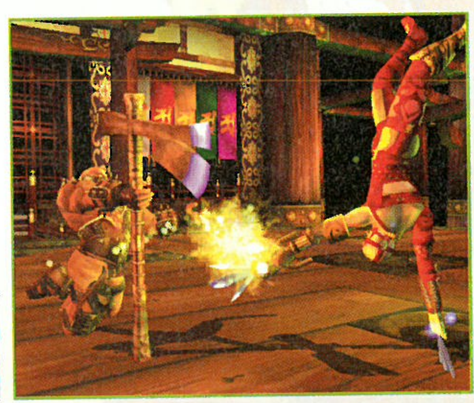


Ivy exécute une danse mortelle autour de son adversaire, tel un serpent meurtrier.

PAR GREG

CALCULS, PROJECTIONS ET PRÉCISION





Cela explique le niveau de détails beaucoup plus élevé et l'effet d'envelop-texturing qui supprime les enchevêtrements au niveau des articulations des personnages. Cela a été rendu possible grâce à la technique dite de « One Body Formation Modeling » permettant de regrouper des ensembles de polygones très complexes sous une seule enveloppe, un peu comme un sac rempli de billes. Les décors eux aussi ont bénéficié d'une remise en forme, avec de nouvelles modélisations des détails en polygones, alors que la plupart des backgrounds du jeu d'arcade n'étaient que des images fixes posées en fond d'écran. La remise à niveau du jeu touche aussi les personnages, qui ont été pour la plupart retravaillés dans le but d'exploiter les capacités de la console. Les graphistes de Namco, réputés pour être parmi les meilleurs au monde (le team Tekken 3 a reçu le prix de meilleurs programmeurs 98 décerné par le magazine professionnel Dengekioh), ont essentiellement revu les courbes et les silhouettes des personnages afin d'obtenir des formes plus souples. Autre point important sur lequel Namco n'a pas manqué d'insister : l'équipe de développement a exploité à 100 % la technologie de la virgule flottante (floating point scale) qui permet



Voldo - *Arme : katar*

Après avoir restauré sa caverne aux trésors complètement dévastée par une tempête, Voldo doit la défendre contre une jeune femme surprenante et mystérieuse. Une fois celle-ci repartie, Voldo réalise que cette jeune fille avait un lien avec Soul Edge. Il se sent alors obligé de partir à sa recherche, pour ramener Soul Edge dans son repaire et l'intégrer à sa collection.

UNE TECHNIQUE DE MODÉLISATION SANS REPROCHE

■ *Grâce à la technique du One Body Formation, les détails des personnages et les déformations des vêtements suivent parfaitement les courbes des silhouettes de chaque perso. De plus, le détail musculaire du corps est, pour la première fois, rendu avec un réalisme éclatant.* ■







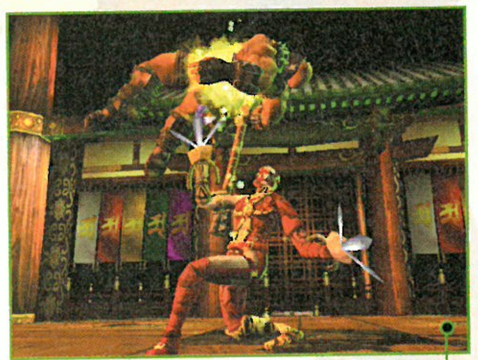


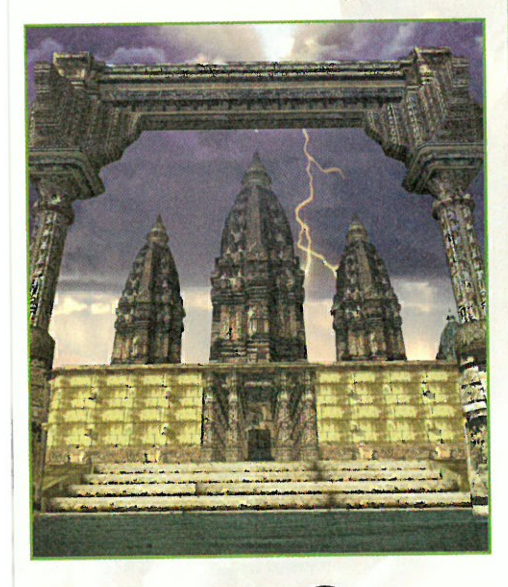


Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.
T'AI FU
DANS LA PEAU DE T'AI, DERNIER SURVIVANT D'UN CLAN PUISSANT ET TERRIFIANT, VOUS ETES UN MUSCULEUX TIGRE
COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU ET DES POUVOIRS MAGIQUES.
LE FUTUR REPOSE SUR VOS EPAULES TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DEFAIRE LE DRAGON ET RAMENER L'EQUILIBRE DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.
T'AI FU
Wrath of the Tiger
ACTIVISION
DREAMWORKS INTERACTIVE
PlayStation
DREAMWORKS INTERACTIVE
La chaîne musicale
MCM
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com
ACTIVISION
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a
of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertain


Taki utilise ses dons d'exorciste, pour terminer son adversaire.




Une prise qui était déjà disponible dans le premier volet.



d'avoir une grande précision dans les déplacements et les gestions de polygones. Et il suffit de voir les photos, pour s'en convaincre. Absence de bugs, impossibilité de définir les polygones qui composent les personnages, aucun effet de collision ou de chevauchement, tout est net et sans bavure ! Du grand art !

Jouabilité Namco

Bien entendu, après toute cette débauche de détails techniques, on attend de savoir si le jeu ne se contentera pas d'être seulement beau. Comme dans la version arcade, Soul Calibur propose au joueur le système « 8-way run ». Système inédit en arcade, il offre à l'utilisateur la possibilité de déplacer son personnage, dans un univers en 3D, avec réalisme et de manière souple et rapide. C'est aussi ce système qui permet une gestion plus efficace et plus naturelle de l'enchaînement des séquences de mouvements des personnages. Difficile donc de se trouver des excuses ; la maniabilité devrait être parfaite d'après les annonces de Namco. Et de ce côté-là, l'éditeur n'a jamais déçu. L'autre attente légitime des fans concerne la mise en

DES COMBATS LUMINEUX

Comme dans l'original, chaque coup violent est accompagné d'un effet de lumière. Dreamcast oblige, ces effets de lumière donnent lieu à de spectaculaires effets d'éclairage portés sur les combattants.



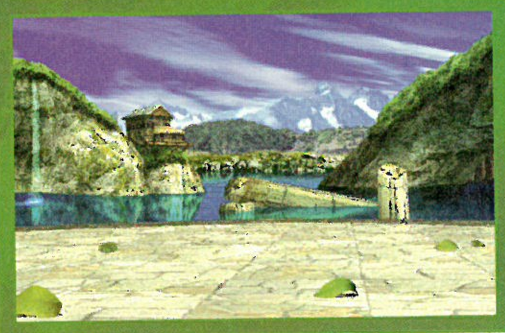


UNE REFONTE TOTALE DES DÉCORS

Les décors de la version Dreamcast ont été réalisés en 3D ; une grande différence par rapport à l'arcade. Que ce soit en Chine, en Europe ou en Inde, chaque lieu visité est d'une grande beauté graphique.









SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

5 ANS
SUPER CADEAUX À SAISIR DANS NOS BOUTIQUES !

1 Coffret OLA ou 1 Kit MOBICARTE ACHETÉ...

...EN CADEAU ! 1 Jeu Vidéo au choix*!

* *Jeu vidéo offert par Difintel-Micro et France Télécom Mobile.
* Parmi ceux proposés en magasin.
* Offre valable jusqu'au 10 juin 99. sur la gamme Ola et Mobicarte, hors pochette Mobicarte.

Vous aimez le jeu et vous avez des talents de stratège ?

Découvrez... MAGIC L'Assemblée

La seule limite de ce jeu de cartes et de stratégie : votre imagination

...GRATUIT*!

Rendez-vous dans les magasins Difintel-Micro, un échantillon du jeu de découverte Portal* vous sera remis gratuitement sur présentation de cette annonce! Ce jeu de découverte pour 2 est la première étape dans le jeu !...

...A VOUS DE JOUER !

Wizards OF THE COAST

* * Dans la limite des stocks disponibles.
* Offre réservée à 1 jeu de découverte par personne (même nom, même adresse), sur présentation du magazine.
* Wizards of the Coast, Magic : L'Assemblée, et Portal : Second Age sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

-35F de REMISE* EXCEPTIONNELLE !

Dès votre 1er achat* sur présentation de ce magazine

*(valable sur l'achat d'un jeu vidéo d'occasion d'une valeur de 150 Frs minimum).

* Parmi ceux proposés en magasin.
* Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
* Offre non cumulable.
* Sur présentation du magazine.

1/2 Heure de jeu en réseau OFFERTE*!



N°1 DU JEU EN RÉSEAU EN FRANCE

* Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
* Offre non cumulable.
* Sur présentation du magazine.

A ne pas manquer... EN CADEAU !

pour l'achat d'un lecteur PHILIPS DVD RECEVEZ* 5 FILMS DVD



* Liste des lecteurs DVD concernés en boutique.
* Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
* Offre non cumulable.
* Sur présentation du magazine.

* Photos non contractuelles

* Dans les boutiques participant à l'opération.

Renseigne-toi dans a boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 155 magasins

RANCE

Belley	04 79 81 00 34	24	Bergerac	05 53 73 30 28	43	Valse-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24	Périgueux	05 53 53 55 54	44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25	Pontarlier	03 81 39 81 81	45	Orléans	02 38 62 76 76	71	Digouin	03 85 53 75 73
Chauny	03 23 38 00 10	25	Montbelliard	03 81 94 17 09	47	Agen	05 53 77 38 39	71	Macon	03 85 39 09 52
Soissons	03 23 59 18 18	26	Valence	04 75 78 09 68	47	Agen 2	05 53 77 28 08	71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
Gap	04 92 52 72 74	27	Le Neubourg	02 32 07 00 35	47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	71	Le Creusot	03 85 55 08 02
Mandelieu	04 93 93 54 33	28	Chartres	02 37 36 44 22	51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49	72	Le Mans	02 43 82 68 14
Menton	04 93 28 26 55	28	Chateaudun	02 37 44 92 00	51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	73	Chambery	04 79 62 27 22
Annonay	04 75 32 42 53	30	Ales	04 66 52 44 66	54	Nancy	03 83 30 45 67	74	Annecy	04 50 52 86 02
Rodez	05 65 67 06 15	31	Fenouillet	05 61 70 81 05	55	Verdun	03 29 86 78 08	75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
Aix-en-Provence	04 42 20 67 18	33	Arcachon	05 56 83 58 23	56	Locmine	02 97 60 01 57	76	Rouen	02 35 73 68 50
Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88	33	Bordeaux	05 56 79 05 52	56	Lorient	02 97 35 08 91	77	Chelles	01 64 21 55 44
stres	04 42 55 31 95	33	Libourne	05 57 25 98 85	57	Forbach	03 87 88 67 16	77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	34	Agde	04 67 21 32 71	57	Metz	03 87 74 65 70	77	Lagny	01 64 12 34 81
Bayeux	02 31 51 00 99	35	Fougères	02 99 94 21 00	57	Thionville	03 82 53 80 81	77	Meaux	01 64 34 29 08
Honfleur	02 31 89 75 00	37	Tours	02 47 75 50 01	60	Beauvais	03 44 48 53 60	77	Nemours	05 53 77 28 08
Lisieux	02 31 63 07 77	38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68	60	Chauny	03 44 43 73 42	77	Pontault Combault	01 60 29 53 76
Aurillac	04 71 43 56 56	38	Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93	61	Alençon	02 33 26 11 00	78	Elancourt	01 30 13 87 30
La Rochelle	05 46 51 86 86	38	Bourgoin	04 74 43 29 53	61	Argentan	02 33 67 29 00	78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
Royan	05 46 22 15 04	38	Grenoble	04 76 43 27 93	61	L'Aigle	02 33 34 27 00	78	Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
Saintes	05 46 93 51 75	38	Voiron	04 76 67 46 95	62	Calais	03 21 19 07 00	78	Poissy	01 30 06 06 88
Brive	05 55 24 47 87	39	Dole	03 84 72 68 67	62	Lens	03 21 78 75 40	78	Versailles	01 39 24 13 00
Dijon	03 80 70 15 79	39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	64	Biarritz	05 59 24 39 07	79	Partenay	05 49 94 10 27
oudeac	02 96 66 02 05	40	Dax	05 58 56 29 03	65	Lourdes	05 62 42 30 68	81	Albi	05 63 49 02 99
		41	Vendôme	02 54 67 00 90	66	Perpignan	04 68 35 54 98	81	Castres	05 63 35 19 86
		42	St Etienne	04 77 49 00 69	67	Haguenau	03 88 63 88 36	83	St Raphael	04 94 82 29 00

83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
85	Challans	02 51 49 77 92
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
92	Levallois Perret	01 47 48 05 93
93	Bagnolet	01 49 72 74 01
93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
93	Montreuil	01 48 97 05 54
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 53 77 28 08
97	Cayenne	05 94 28 25 28
97	Fort de France	05 96 70 79 67
98	Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
* 3 magasins.

ESPAGNE
* 10 magasins.

BELGIQUE
* 1 magasin : Mons. 065 84 60 33

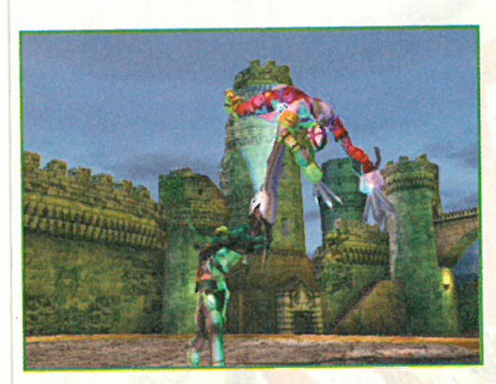
OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
* Arles • Avalon • Castres 2 • Cherbourg
* La Fleche • La Réunion • Langon • Lao
* Marseille • Muret • Plaisir • Quimper
* Romans • Sète • Villers Cotterets.

ITALIE
* 1 magasin : Turin.

MAROC
* 1 magasin : Casablanca.

PORTUGAL
* 1 magasin : Lisbonne.





place d'options et de modes de jeu inédits. Là aussi, on peut faire confiance à Namco qui les a annoncés, sans toutefois s'attarder sur le sujet, préférant distiller les informations et ménager le suspens. Il y aurait, a priori, un mode +alpha, équivalent au mode aventure déjà présent dans la version PlayStation de Soul Blade sous le nom de quest mode. Dans ce dernier, le joueur devait parcourir le monde affrontant divers ennemis d'une manière bien définie. Bien qu'on sache déjà que le jeu sera compatible avec le Puru Puru Pack (kit vibrations), le communiqué officiel de Namco ne fait pas non plus mention de la compatibilité du soft avec le Visual Memory, ce qui cependant ne devrait pas relever de l'improbable. La version que nous vous présentons aujourd'hui n'est terminée qu'à 30 %. Toutefois, il ne devrait manquer que les nouveaux modes de jeu et les indications en haut de l'écran pour que le titre soit achevé. Namco prévoit sa bombe pour la fin du mois de juin prochain au Japon. Espérons que, contrairement à la tendance sur Dreamcast, cette échéance soit tenue.



Astaroth prépare une attaque dévastatrice.



ATTAQUES SPECTACULAIRES

Chaque personnage possède une palette de coups de base, sur laquelle se greffent de nombreux coups plus spectaculaires. S'enchaînant de manière assez technique, ces attaques quasi artistiques réjouiront les esthètes. D'autant plus que l'animation du jeu, en 60 images par seconde, permet des chorégraphies audacieuses et fluides.







Star Wars

Des années d'attente.

Après avoir vu et revu la Trilogie dans tous les sens, les fans n'en finissaient plus d'attendre les « nouveaux » Star Wars. Nous y sommes presque ! Et qui dit nouveaux films, qui plus est ceux-là, dit nouveaux jeux. Après avoir visité les studios de LucasArts en Californie, Joypad a découvert, en exclusivité, les 2 premiers titres basés sur The Phantom Menace le film, qui sortira dans les salles de France le 13 octobre prochain.

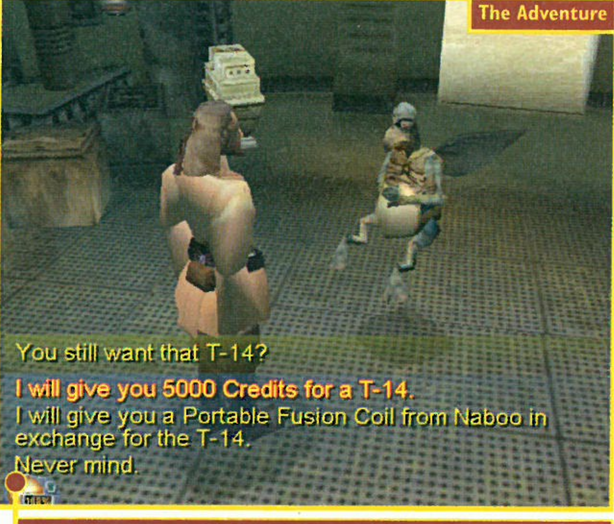
Patience !





Episode One : The Phantom Menace

Editeur : LucasArt
Racer : N64 et PlayStatio
The Adventure : PlayStatio
Sortie prévue : dernier quart 199



Watto a le monopole des pièces de podracer : il faudra passer par lui pour aider Anakin à gagner la course.



Difficile de ne pas le soupçonner : il était impensable pour LucasArts de ne pas réaliser des jeux sur le film du siècle. Car, que vous soyez ou non fan de Star Wars, il ne fait aucun doute que la sortie de ce film, plus de 20 ans après A New Hope, est un événement cinématographique de grande envergure ! C'est donc dans un état d'excitation rare que nous nous sommes rendus de l'autre côté de l'Atlantique, pour découvrir en exclusivité ces jeux, et revoir, pour la 126e fois, la première bande-annonce du film… Car non, je vous rassure, nous n'avons pas vu le film !

LucasArts, ses projets

Si l'attitude « secret-défense » reste encore, jusqu'au 19 mai prochain (date de sortie du film aux U.S.), d'une pureté immaculée chez LucasFilm, son petit frère LucasArts s'est montré plus bavard. Seulement deux titres nous ont été présentés, mais sachez d'ores et déjà que d'autres sont prévus. Ils seront sans doute présentés à Los Angeles en mai, lors du prochain salon de l'E3. D'autre part, si nous allons malheureusement devoir attendre jusqu'en octobre pour savourer Episode One dans nos salles obscures, les jeux pourraient bien sortir quelques mois avant… Parce que les titres basés sur la première trilogie, The Adventure et Racer, ont pour but d'entraîner les joueurs dans l'univers de Star Wars, et de retrouver les émotions suscitées par le film.







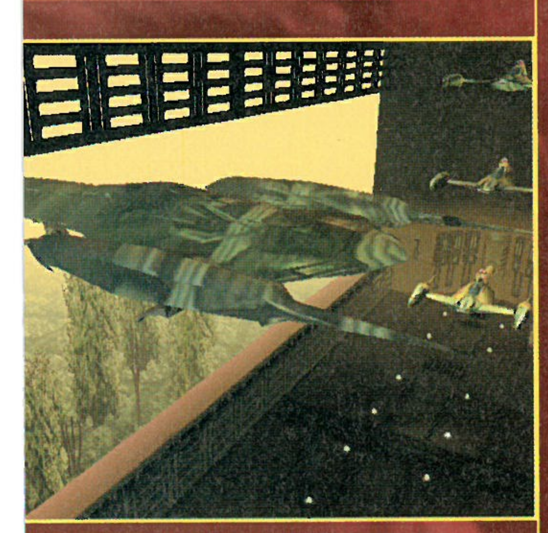


Sebulba, qu'on aperçoit dans la bande-annonce, est un champion peu scrupuleux : il est prêt à tous les coups bas pour gagner.

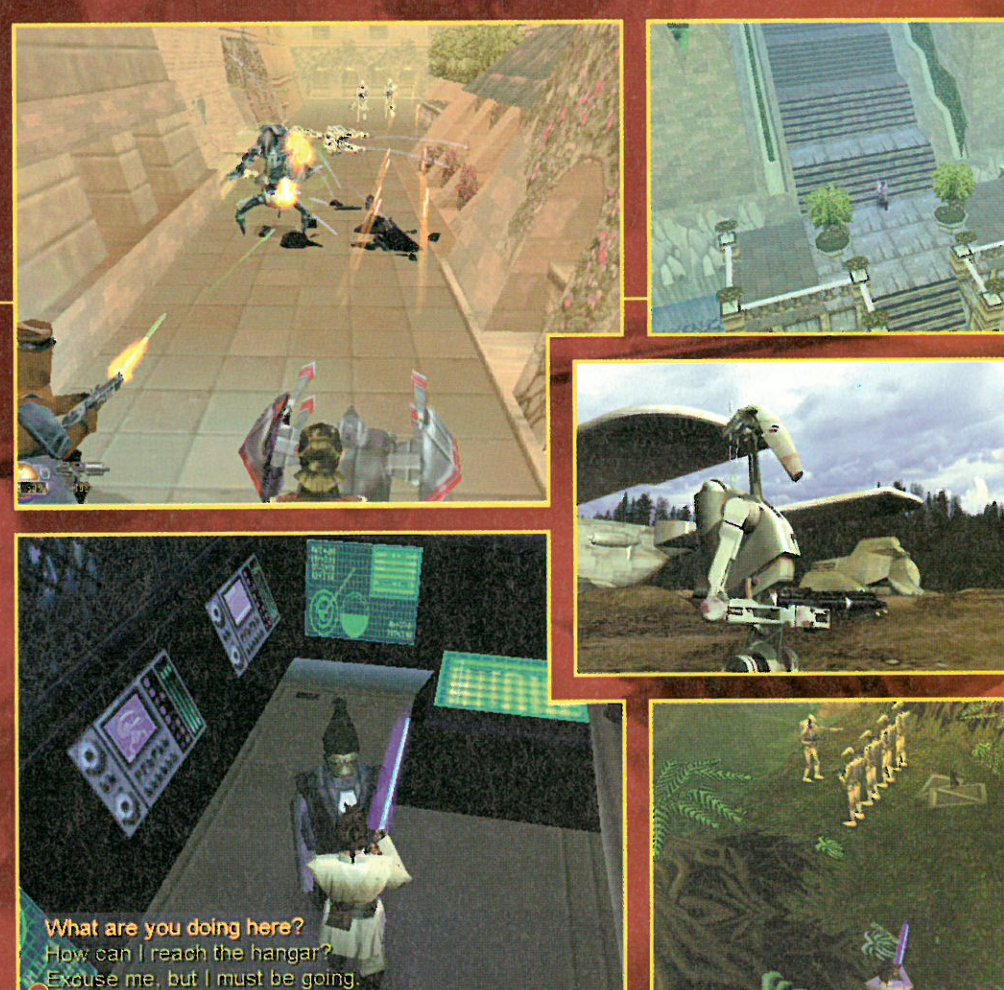


PAR RAHAN

Star Wars Episode I : The Adventure



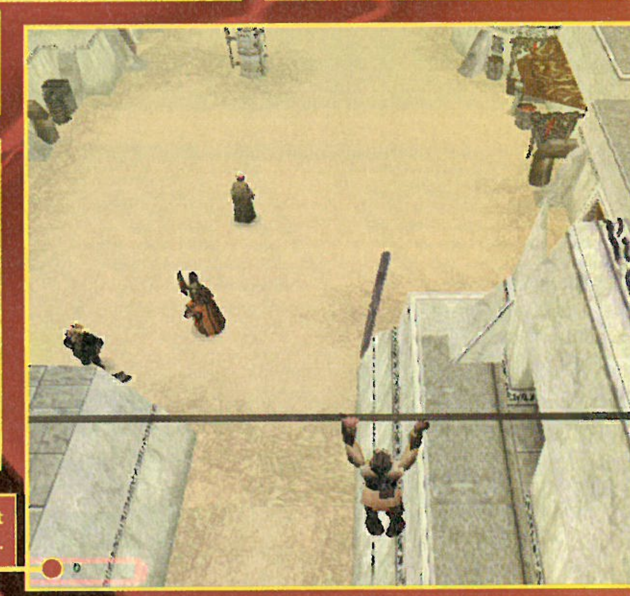
Pour les futurs fans du film, le jeu The Adventure sera sans doute le plus intéressant des deux. Reprenant l'intrigue du film, vous pourrez ainsi suivre les traces de Qui-Gon-Jinn, Obi Wan Kenobi, la Reine Amidala et du Capitaine Panaka, comme dans Episode One. Mais bien entendu, si le cœur de l'intrigue est le même, le jeu va plus loin que le film sur plusieurs points. Le titre est cependant trompeur : il ne s'agit pas d'un véritable jeu d'aventure (comme LucasArts sait si bien le faire), mais d'un jeu plutôt typé arcade. Avec sa vue de dessus, il n'est, en effet, pas si loin d'un Gauntlet. Mais l'histoire reste bien sûr très importante. La planète Naboo, là où commence l'aventure, ne reçoit plus rien de la Trade Federation depuis quelques temps. Envoyés sur place par le Grand Chancelier Valorodius, deux Jedi sont chargés d'enquêter et de régler le conflit naissant. Vous assumez le rôle de l'un d'eux : le jeune Obi Wan Kenobi ! Accompagné de votre maître et ami Qui-Gon Jinn (Liam Neeson, dans le film), c'est à peine débarqué sur le vaisseau mère de la fédération que les problèmes commencent : visiblement, des droïdes assassins vous attendaient… Montré sur PC, The Adventure présentait des décors très réussis, fidèles au film : espérons que la version PlayStation offrira une



Les dialogues, limités, sont faciles à choisir. Ainsi le côté aventure se trouve grandement simplifié.







Une quinzaine de mouvements sont prévus par personnage.

Les personnages du jeu

Ce sont ceux du film ! Ne vous fiez pas à la modélisation sommaire de ces photos, puisque la majeure partie du jeu utilise une caméra placée bien plus loin. C'est seulement lors des dialogues qu'on s'en rapproche autant.


Obi Wan Kenobi, le jeune, sera le premier personnage que vous jouerez.


Le capitaine Panaka interviendra bien plus tard.


Jouer la frêle Reine Amidala risque d'être difficile, si sa garde personnelle la quitte...


Séparé de son élève au début de l'aventure, Qui-Gon Jinn devra vite le retrouver pour résoudre le conflit.



Un jeu simple, prévu avant tout pour revivre le film !

qualité graphique équivalente au regard de ses capacités. Divisée en 12 chapitres, l'aventure vous permettra non seulement de visiter différents lieux du film, dont la planète Naboo, le palais de la reine ou encore Mos Espa sur Tatooine, mais aussi de jouer alternativement Obi Wan, Qui-Gon, le capitaine Panaka et la Reine. Les capacités de ces personnages seront bien entendu différentes, puisque, par exemple, Amidala dispose d'une garde personnelle et vous pourrez à loisir leur donner des ordres.

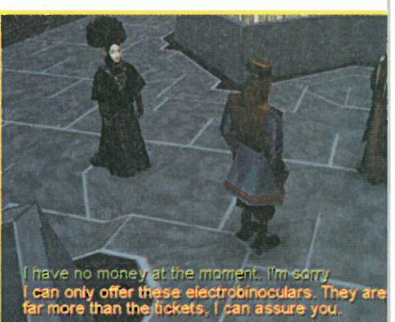


Un jeu simple

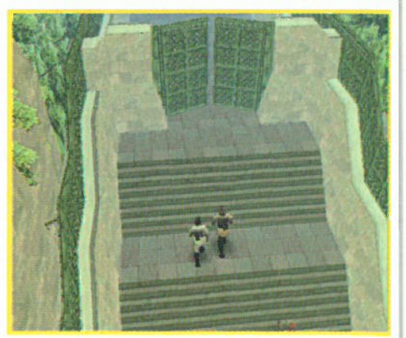
The Adventure reprend les principes fondamentaux du genre aventure, mais en les simplifiant. Ainsi, les dialogues vous donneront le choix entre plusieurs répliques, mais il sera facile de discerner leur impact sur le scénario. L'inévitable inventaire vous permettra de conserver les items indispensables à votre progression. Et si certains chapitres proposent des quêtes annexes, le jeu suit globalement la trame du film. La variété des scènes fut un élément primordial du développement. Vous aurez ainsi différentes tâches à accomplir : vous pourrez utiliser des véhicules, circuler en toute liberté et même utiliser la Force. Cependant, ne vous attendez pas à lancer des éclairs : non seulement les Jedi utilisent leurs pouvoirs assez rarement, mais ceux-ci sont assez limités dans le jeu. Vous pourrez influencer le dialogue (comme Obi Wan dans l'Episode IV : « Ce ne sont pas eux que nous recherchons. Vous pouvez y aller. Allez, circulez, circulez ! »), résister aux dommages et manier le sabre comme personne, mais tout ceci est intégré au jeu. Il n'y a pas d'inventaire des pouvoirs vous permettant d'en user n'importe où et n'importe comment. Après tout, vous jouez les gentils !


Tout commence sur le pont du vaisseau de la fédération. Les deux Jedi discutent, ne se doutant pas de ce qui les attend !



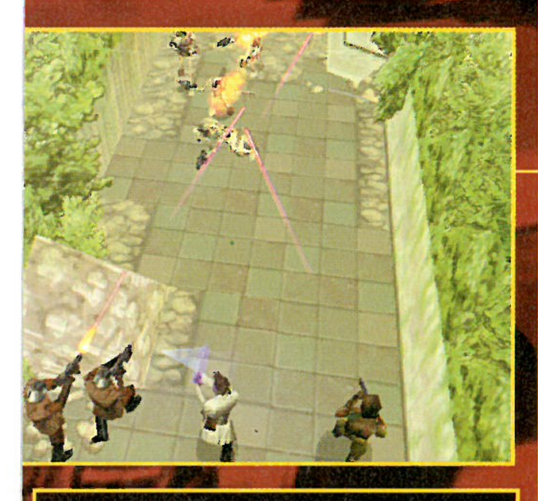


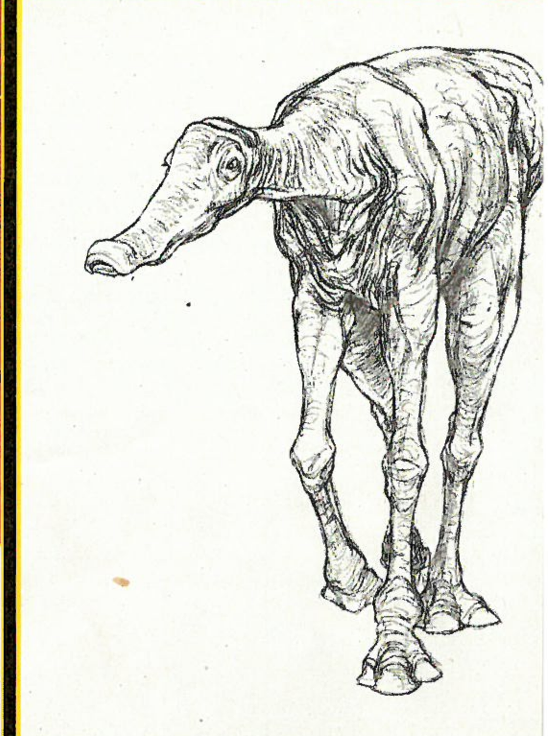




Vous pourrez jouer les 4 personnages principaux du film

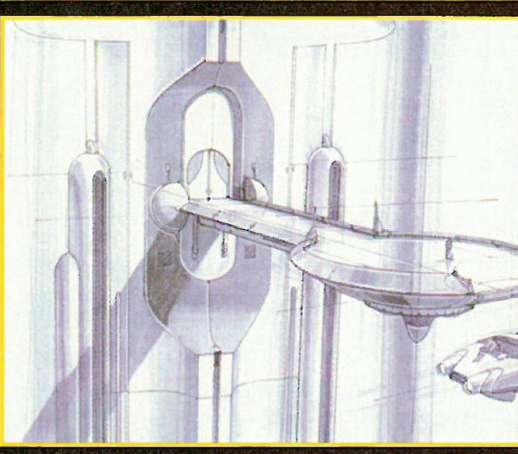






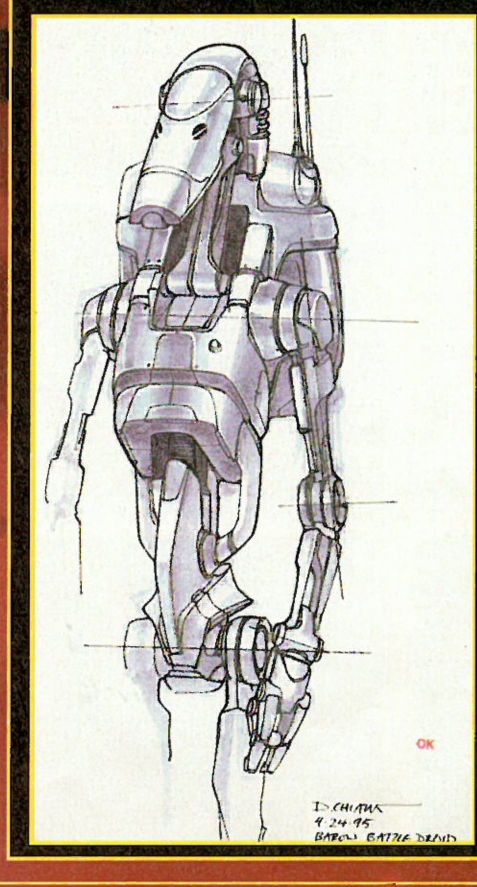
Vivement le film !

Evidemment, le jeu en montre beaucoup sur Episode One. Et pour cause, les développeurs l'ont vu ! Ils n'ont pas voulu en dire trop, bien sûr, prétextant qu'ils ne souhaitaient pas gâcher l'effet de surprise. « Mais, pour vous, la surprise est déjà gâchée, alors ? – Eh oui. Mais nous, on l'a vu… », nous ont-ils nargués… Tout ça pour dire que, quelle que soit la qualité du jeu à sa sortie, mieux vaudra éviter d'y jouer avant de profiter pleinement du film. Outre le scénario, on retrouvera dans The Adventure les voix originales des acteurs (même dans la version française, les doubleurs du film travaillant aussi sur le jeu !), et des vidéos en 3D, particulièrement réussies, calquant les scènes du film. En attendant mieux, vous pouvez toujours vous jeter sur les photos PC de ces pages, qui vous donneront un bref aperçu de certains décors du film !

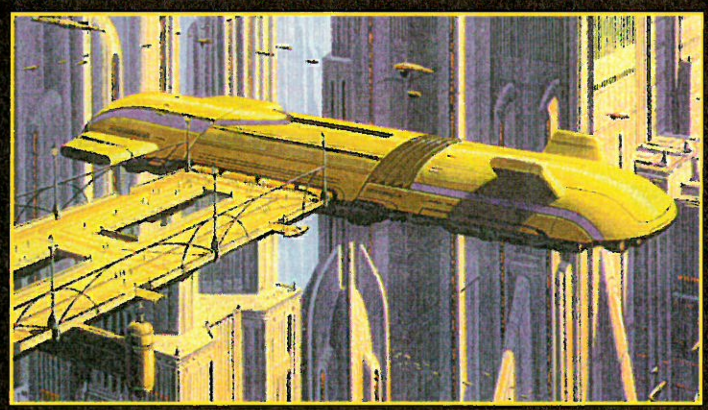


Merci Papa !

Pour les besoins de la cause, l'équipe a eu accès à une grande partie des travaux préparatoires qui ont servi au film. Leur qualité n'est évidemment pas à démontrer, et nous ne pouvions pas ne pas vous les dévoiler…









Star Wars Episode I : Racer



Le podracer d'Anakin, en pleine course.

Le deuxième titre en cours de développement est un peu plus singulier, puisqu'il s'agit d'un jeu de courses ! Prévu d'abord sur N64 (exclusivité Nintendo) et plus tard sur PlayStation, il vous permettra de piloter les fameux podracers, ces bolides un peu particuliers (cf. encadré Podracers, késako ?). Constituant une scène très importante et sans doute très impressionnante du film, ce sport illégal regroupe une petite communauté de fêlés qui se tirent la bourre à 800 kilomètres/heure sur Tatooine ! Habituellement pilotés par des extra-terrestres de petite taille, dû à la nature même des véhicules, Anakin Skywalker est le seul humain à pouvoir participer à ces courses illégales. La Force est avec lui, faut dire…

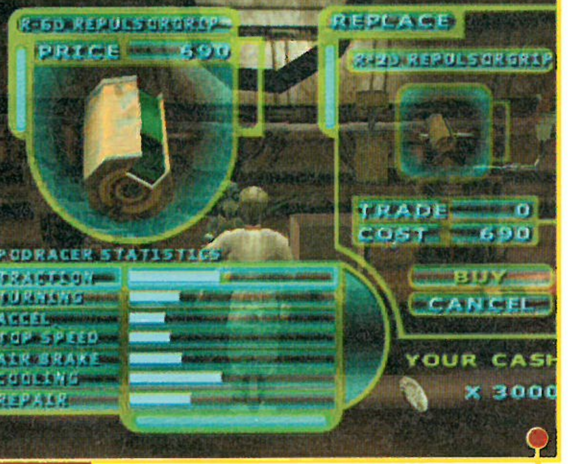
100 % adrénaline

Toujours présenté sur PC, quoique plus avancé sur N64, Racer reste, lui aussi, dans le classique. Il proposera plus de 21 circuits, répartis sur 8 planètes différentes. Vous pourrez bien sûr prendre le rôle d'Anakin, mais aussi celui des 21 autres pilotes, au fur et à mesure que vous les battrez. Les développeurs ont reproduit aussi fidèlement que possible le circuit de Tatooine (qui est le seul visible dans le film), et créé de toutes pièces les autres, se permettant ainsi de faire varier les décors







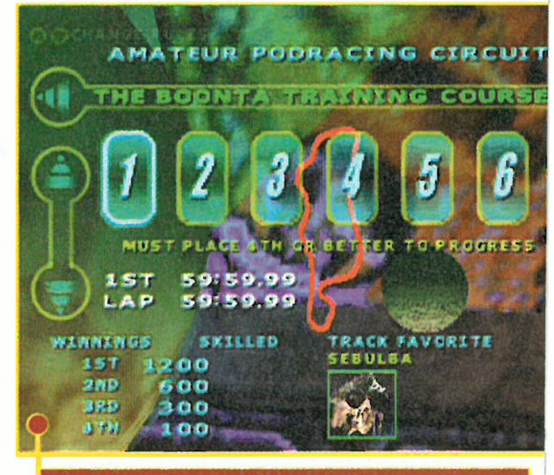


C'est à Watto qu'il faudra s'adresser, pour acheter des pièces améliorant les performances de votre véhicule.

Des cut-scenes et des FMV sont également prévues.



Les deux moteurs ont une jauge de résistance séparée : ce sont les deux éléments verts à gauche. S'ils virent au rouge, c'est mauvais signe !



Chaque planète propose au moins 3 circuits, comportant différentes routes, avec ou sans raccourcis.







Courses effrénées, crashs spectaculaires et coups de fourbes !

Podracers, Késako ?

Constitués de trois parties distinctes, les podracers sont des véhicules anti-grav, comme les landspeeders. Les 2 gigantesques moteurs (ceux d'Anakin font 7 mètres de long !) ne sont reliés entre eux que par un éclair électromagnétique, et le poste de pilotage exigu est fixé par deux câbles flexibles. Ainsi, ces trois éléments réagissent presque séparément, ce qui rend l'ensemble particulièrement dur à piloter !

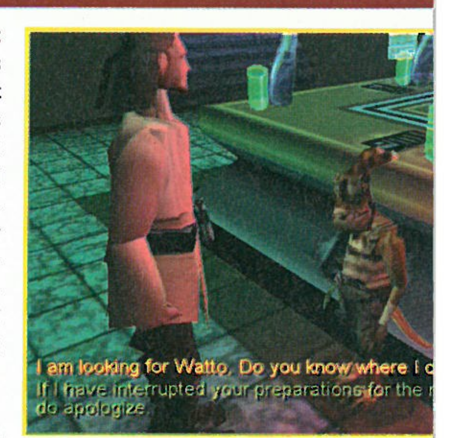


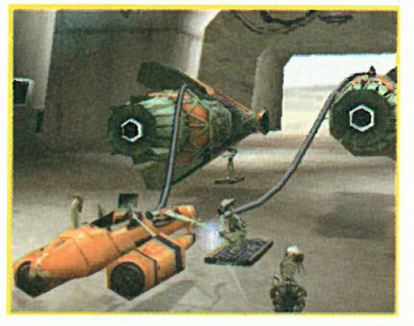
L'imposante taille des moteurs par rapport au poste de pilotage donne une idée du danger couru par les pilotes.



Les deux moteurs ne sont reliés l'un à l'autre que par ce petit rayon d'énergie.

et les événements pouvant perturber la course : jets de lave, lacs de méthane en flammes, hommes des sables, etc. Les circuits sont particulièrement longs, puisqu'ils font au bas mot 60 kilomètres de long. Mais vu la vitesse, il fallait bien cela ! Chaque planète dispose de son champion, qu'il vous faudra battre. Les victoires vous rapporteront de l'argent, qui pourra être dépensé pour customiser votre podracer : système de refroidissement, meilleure maniabilité, turbo, mais surtout droïdes mécaniciens pour réparer. En effet, dans ce genre de course, tous les coups sont permis ! Vos moteurs seront endommagés non seulement par les chocs, mais aussi par les sales coups des autres concurrents, qui n'hésiteront pas, par exemple, à les enflammer ! Il sera d'ailleurs possible d'utiliser ces gigantesques turbines pour embraser celles des autres. En cas de problème, vous pourrez réparer pendant la course. Cela vous ralentira, mais vous permettra au moins de la finir en vie ! Chaque pilote a son propre véhicule, qui possède 7 attributs : traction, virage, accélération, vitesse de pointe, freins, refroidissement et réparation. Des conditions météo sont également prévues, altérant la course, ainsi que des cut-scenes vidéo.

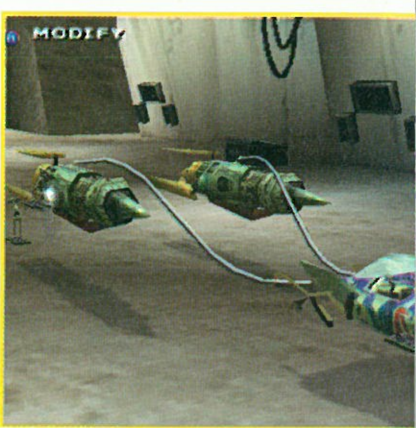






Des véhicules particuliers

Pour de meilleures sensations, les développeurs prévoient d'inclure un mode de jeu nécessitant deux manettes pour le pilotage d'un seul podracer, chacune correspondant à un moteur ! Ayant reproduit aussi fidèlement que possible l'étrange modèle physique de ces véhicules, tout le sel des courses reposera sans doute sur la capacité du joueur à contrôler séparément ces deux moteurs, à les pousser dans leurs derniers retranchements sans les faire exploser, et à gérer au mieux les ressources entre les courses. Sur N64, le Rampack sera exploité et on espère bien entendu des crashs spectaculaires…







Le mythe Star Wars

15 ans de jeux sur une douzaine de machines !

La Guerre des Etoiles, les joueurs du monde entier connaissent depuis des années. Depuis l'Atari 2600, Luke Skywalker et tous ses potes ne cessent de nous faire vivre des aventures extraordinaires. Une petite restrospective des jeux inspirés de la première génération de Star Wars s'imposaient avant la prochaine sortie de Episode One. Bon voyage dans le temps, bonne séquence nostalgie !

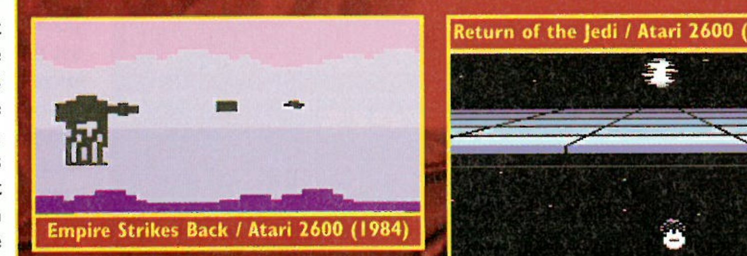
Depuis que le jeu vidéo existe, rares sont les sagas qui perdurent de génération de machine en génération de machine. Mais la plus grande œuvre cinématographique de space opera ne pouvait qu'être l'une d'elles… Ce qui nous fait remonter aux tout premiers âges des jeux vidéo, où la mémoire se comptait en kilobytes, les manettes n'avaient qu'un bouton et les jeux 3 ou 4 couleurs… La rétrospective qui suit se veut aussi exhaustive que possible, mais, notre mémoire étant faillible, il en manque sans doute… Cela dit, vous trouverez ici à peu près tous les jeux sortis sur Star Wars depuis le tout, tout début !

1984, Atari leader

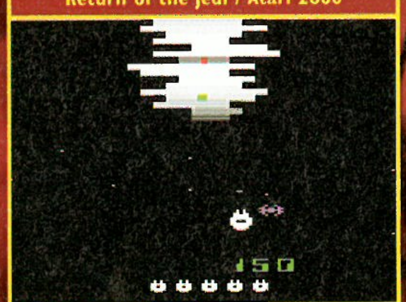
A l'époque, les jeux vidéo se résument à l'arcade et, à la maison, à l'Atari 2600 et à la Colecovision (ou Intellevision). Aux côtés de Pac Man et de Space Invaders, les joueurs découvrent les premières adaptations de la trilogie en jeu vidéo. L'Atari 2600 aura droit à Empire Strikes Back et Return of the Jedi. De son côté, la Coleco verra Star Wars. Ces jeux ne sont, pour la plupart, que des shoot'em up, mais, déjà, on y trouve le fameux thème Star Wars en musique de fond, l'étoile noire, les chasseurs Tie, ou encore les quadripodes impériaux. Le progrès étant ce qu'il est, ce n'est que plusieurs années plus tard qu'arrivent de nouvelles machines et de nouveaux Star Wars.

1987, les micros arrivent

Petit à petit, la scission entre les consoles de jeu et les micro-ordinateurs s'engage. Le Commodore 64 a connu son heure de gloire avec un Return of the Jedi. Arrive l'Atari ST qui aura la chance de connaître l'adaptation du Star Wars d'arcade, par Domark pour LucasFilm Games, où, embarqué dans un X-Wing en 2 couleurs, on rejoue la scène de l'attaque de l'étoile de la mort ! Les consoles, de leur côté, sont très en retard, aussi bien techniquement que dans le cœur des joueurs.


Empire Strikes Back / Atari 2600 (1984)

Return of the Jedi / Atari 2600 (


Return of the jedi / Atari 2600



Star Wars / Coleco (198



Star Wars / Coleco (1984)

Return of the Jedi / C64 (



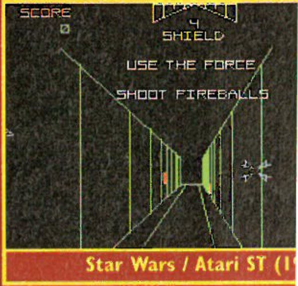

Return of the Jedi / C64 (1987)



Star Wars / Atari ST (1



Star Wars / Atari ST (1987)



Star Wars / Atari ST (1

RENDEZ-VOUS

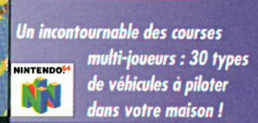
tous les mercredis & samedis avec un démonstrateur dans tous les Micromania



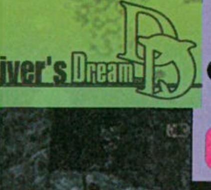
DÉMONSTRATION
MERCREDI 5 MAI
SAMEDI 8 MAI



Des vitesses encore jamais atteintes sur une PlayStation !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 12 MAI
SAMEDI 15 MAI



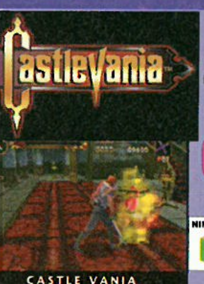


Un incontournable des courses multi-joueurs : 30 types de véhicules à piloter dans votre maison !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 19 MAI
SAMEDI 22 MAI

DIVER'S DREAM

Nagez à la recherche de trésors enfouis dans des épaves !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 26 MAI
SAMEDI 29 MAI



En Transylvanie, au milieu du 19e siècle la chasse aux vampires est ouverte !

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

funradio
En partenariat avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation & Nintendo 64.
* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

MICROMANIA DIJON ...ial La Toison d'Or ...00 Dijon — Nouveau

78 MICROMANIA PLAISIR C. Ccial Grand-Plaisir 78370 Plaisir — Nouveau

54 MICROMANIA NANCY C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée 54000 Nancy — Nouveau

67 MICROMANIA ILLKIRCH C. Ccial Auchan Illkirch 67400 Illkirch Graffenstaden — Nouveau

69 MICROMANIA SAINT-GENIS C. Ccial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval Tél. 04 72 67 02 92 — Nouveau

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOUR... C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt Tél. 03 87 51 39 11 — Nouveau

...ARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
...des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
...rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Ouvert le dimanche
...les Champs - 84, av. des Champs-Elysée
...George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS — Ouvert le dimanche
...ge des Princes - 5, bvd des Italiens
...2 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
...u 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

...GION PARISIENNE

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
...l Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
...) Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin Face
...our - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA LES ULIS 2
...l Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet/Garonne - 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut - Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Plle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

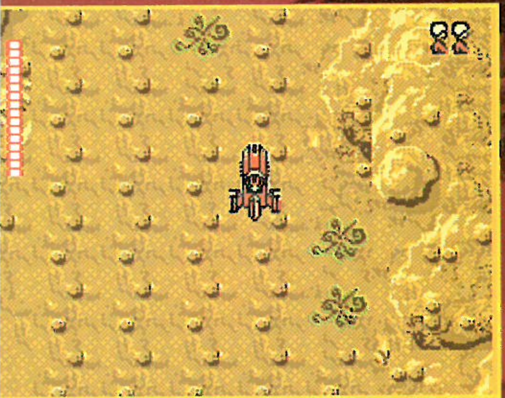
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

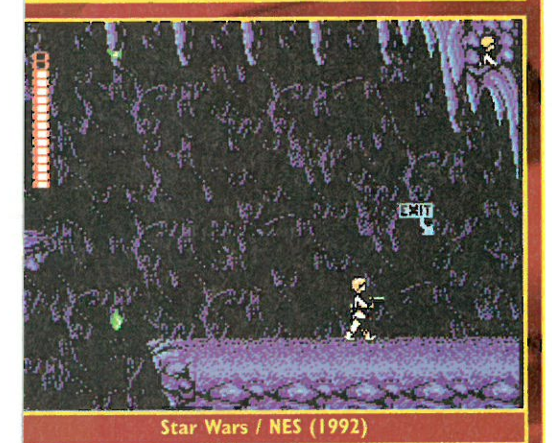
...icromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo
...arc du Futuroscope du 3 au 17 juillet 99



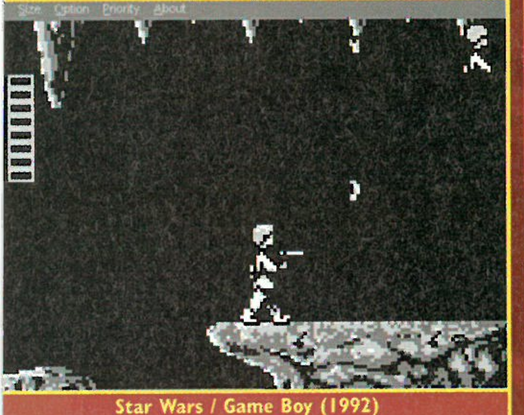
1992, presqu'aujourd'hui

Ça y est, la tendance pour les quelques dix ans à venir est très marquée. D'une part, les consoles (8 bits à l'époque) accessibles à tous et, de l'autre, des micros plus puissants, mais plus chers. Côté console, la NES de Nintendo découvre Star Wars. C'est un jeu dont l'essentiel du gameplay est basé sur la plate-forme : un bouton pour sauter, un autre pour tirer ou blaster. Nintendo se fait fort d'avoir l'exclusivité. La Game Boy, qui fait un carton, connaîtra l'adaptation du titre de son aînée, 10 mois plus tard, en pleine période de Noël : Star Wars Game Boy. La jouabilité des deux softs est assez pauvre et l'on gaspille beaucoup de crédits sur un seul saut hasardeux... Au même moment, la Super Nintendo accueille Super Star Wars, excellent jeu de plates-formes/action qui pousse bien plus loin graphisme et gameplay. Si la technique s'est grandement améliorée, depuis l'Atari 2600 (du moins sur Super Nintendo), on retrouve un peu moins l'esprit de la trilogie, de par le style même du jeu (on n'est plus aux commandes d'un chasseur, mais dans la peau d'un des héros, peu reconnaissable). Néanmoins, ça marche. Côté micro, le PC s'apprête à supplanter l'Atari ST et l'Amiga.

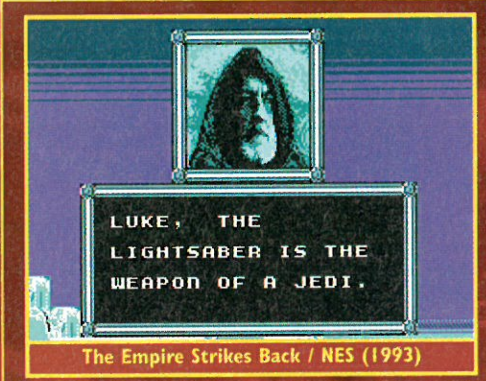

Star Wars / NES (1992)



Star Wars / NES (1992)


Star Wars / Game Boy (1992)


Empire Strikes Back / NES (1993)



The Empire Strikes Back / NES (1993)

Super Star Wars / SNES (1992)

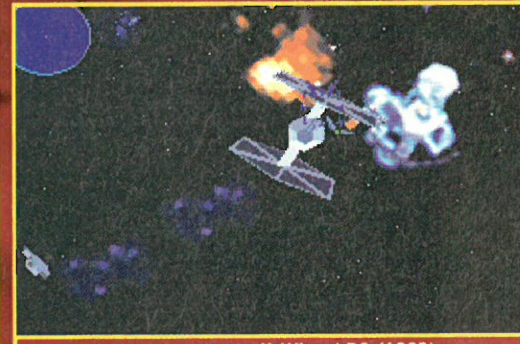


Super Star Wars / SNES (1992)

1993, l'épidémie se répand

Le combat micro/console s'engage réellement. Le PC commence à s'affirmer comme étant la plate-forme de jeu nec plus ultra : on en est au 386/486, le Pentium n'est encore qu'un nom, à peine murmuré chez Intel. En avril, le PC passe la vitesse supérieure avec X-Wing, le premier vrai simulateur de combats spatiaux dans l'univers de Star Wars. 38 missions, 17 vues, un mode replay, la possibilité de piloter un X-Wing, un Y-Wing et A-Wing : un chef-d'œuvre. Chez les consoles, la NES, bien installée, vit toujours malgré le fossé technologique qui la sépare déjà de son aînée 16 bits.


X-Wing / PC (1993)


X-Wing / PC (1993)



JE CONSOLE
le n°1 du JEU VIDÉO dans l'EST
nous rache
CASH
tous vos jeux
EUF ET
CASION
plus de
1000 titres
en permanence
CHATS - VENTES - ECHANGES
utes les consoles, tous les jeux vidéos
MPORTS
LISTE DES MAGAS
JE CONSOLE
JE CONSOLE STRASBC
41, quai des Bateliers 03 88 3
JE CONSOLE STRASBO
6, rue Marbach 03 88 3
JE CONSOLE SAI
29, rue Saint-Charles 03 29 5
JE CONSOLE SAINT-
46, rue du Dr Mougeot 03 25 0
JE CONSOLE N
147, rue Saint-Dizier 03 83 3
JE CONSOLE SA
1, route de Paris 03 88
JE CONSOLE SE
17, place du Vieux Port 03 88 9
JE CONSOLE BAR-L
43, rue J.J. Rousseau 03 29 7
JE CONSOLE
9, place du Couarail 03 83 6
JE CONSOLE E
27, Quai Louis Lapique 03 29 3
JE CONSOLE CHALONS-EN-CHAMP
36, rue de la Marne 03 26 2
JE CONSOLE BESA
15-17, rue Battant 03 81 6
JE CONSOLE REMIRE
17, place de Lattre 03 29 6
JE CONSOLE BE
9, Bld Carnot 03 84 5
JE CONSOLE BOURG EN B
9, rue du Dr Ebrard 04 74 22
JE CONSOLE SAINT-
30, avenue de Bâle 03 89 89
JE CONSOLE CHAU
56, victoire de la Marne 03 25 0
JE CONSOLE TR
60, rue Emile Zola 03 25 40
JE CONSOLE MOLS
9, rue des Capucins 03 88 4
JE CONSOLE MULH
28, avenue de Colmar 03 89 42
JE CONSOLE AN
11, avenue Pasteur 04 93 34
JE CONSOLE
66, avenue Wilson 02 38 38
JE CONSOLE BE
rue du Faubourg Madeleine 03 80 22
JE CONSOLE VE
10, rue Poincaré 03 29 83
JE CONSOLE
28, rue Jadart 03 26 89
JE CONSOLE VITRY LE FRAN
16, Grande Rue de Vaux 03 26 73
JE CONSOLE D
C.C. Dauphine rue Bossuet 03 80 3
METAL GEAR SOLID
R4 RIDGE RACER TYPE 4
UEFA
PlayStation
SOUL REAVER
STREET FIGHTER
MONACO GP RACING 2
NINTENDO 64
Beetle Adventure Racing
Castlevania
V-Rally
GAME BOY COLOR POCKET
ACTION REPLAY
DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES ANNEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES
TION REPLAY
Vous avez un projet d'ouverture
Rejoignez-nous
- Nous vous aidons dans vos démarches
- Nous vous garantissons :
• les prix d'achat par notre centrale
• nos livraisons chronopost
• notre stock OKAZ de départ
Appelez-nous



The Empire Strikes Back débarque en avril également, il sera adapté sur Game Boy en septembre. Déjà bien en retard par rapport au PC, ces consoles prennent un coup de vieux faramineux, à cause des data disk, ces add-on à des jeux déjà sortis. Imperial Pursuit voit le jour en juillet de la même année, offrant 15 nouvelles missions pour X-Wing PC. Le succès colossal du titre débouche sur la sortie, en novembre, d'un 3e data disk, B-Wing : 20 missions de plus. Pendant ce temps, sur console, Nintendo perd le bénéfice de l'exclusivité, avec la sortie de Star Wars sur Master System, suivie d'une adaptation sur Game Gear en novembre. Enfin, pour Noël 93, le PC enfonce le clou encore plus, avec la sortie de Rebel Assault, jeu d'action et de réflexes proposant 4 phases de jeu différentes.

1994, chacun définit son style

Les consoles, larguées en puissance par le PC, jouent sur un autre tableau : le gameplay. Incapables de proposer des simulations de combats spatiaux, elles sont en revanche les seules à avoir un véritable savoir-faire en matière d'arcade et de plate-forme. La génération 8 bits s'éteint et cède définitivement la place à la Super Nintendo, qui s'impose face à sa concurrente de Sega, la Mega Drive. En mars, Super Empire Strikes Back, bien que très difficile, trouve son public, sur la même recette que Super Star Wars. De même, le PC continue sur sa lancée simulation, avec Tie



LUKE, SENSORS
SHOW A METEOR HAS
LANDED NEAR YOU.
GO CHECK IT OUT!

Empire Strikes Back / Game Boy (1993)



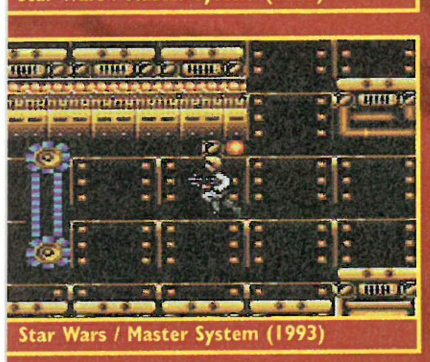
Imperial Pursuit / PC (1993)



Star Wars / Master System (1993)

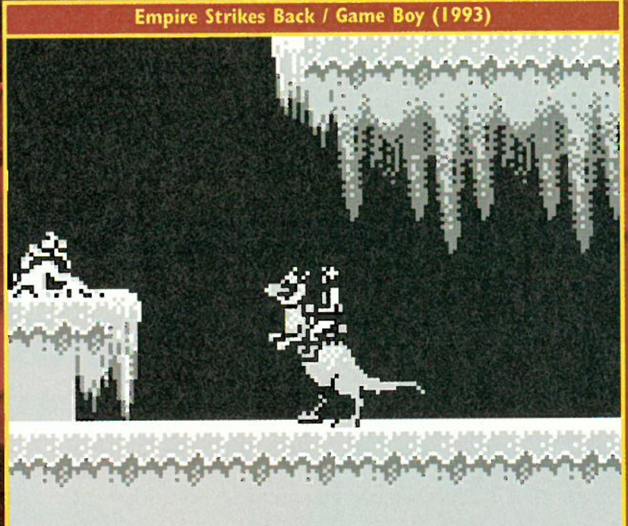


Star Wars / Master System (1993)



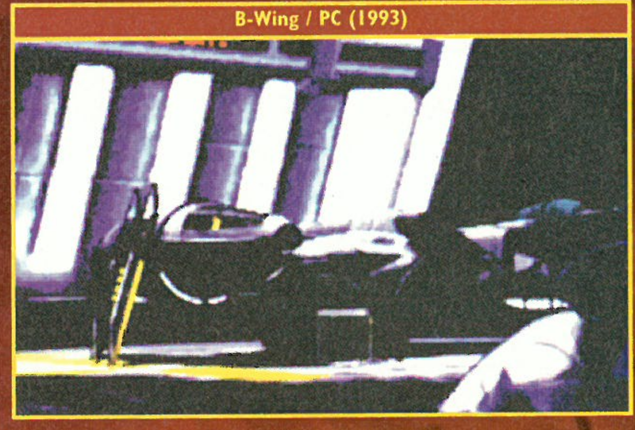
Star Wars / Master System (1993)

Empire Strikes Back / Game Boy (1993)

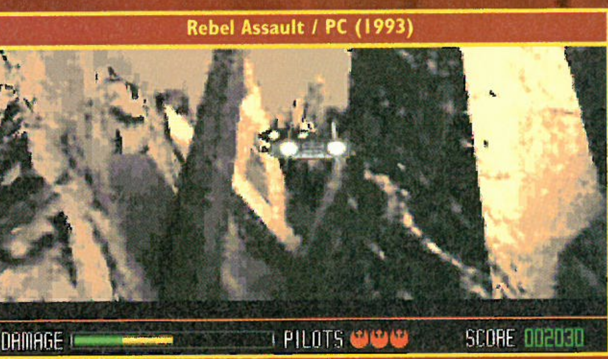


Imperial Pursuit / PC (1993)

B-Wing / PC (1993)



Rebel Assault / PC (1993)





Super Empire Strikes Back / SNES (1994)

Rebel Assault / PC (1993)

Reportage



Super Empire Strikes Back / SNES (1994)



Super Empire Strikes Back / SNES (1994)

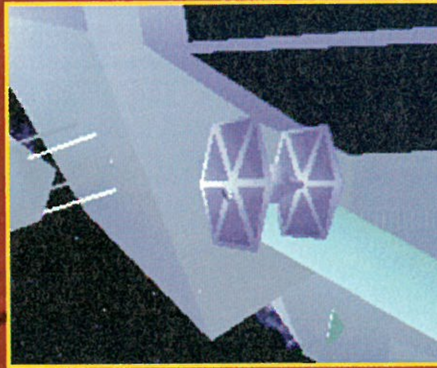


Super Return of the Jedi / SNES (1994)



Super Return of the Jedi / SNES (1994)


Tie Fighter / PC (1994)

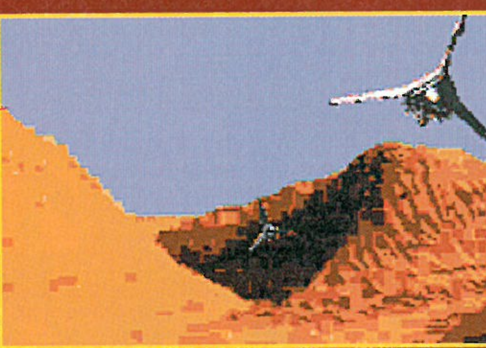

Tie Fighter / PC (1994)

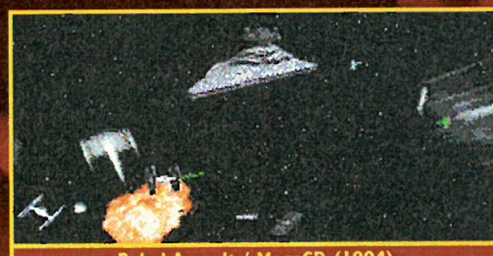
Fighter, en juillet, qui en plus de proposer cette fois de jouer l'Empire, a été amélioré techniquement par rapport à X-Wing. Plus stratégique, avec 6 appareils pilotables, il trouve le même succès que son prédécesseur. Enfin, venant clore la trilogie sur Super Nintendo, Super Return of the Jedi propose de choisir entre plusieurs héros de la saga, et offre une réalisation somptueuse, pour l'époque. En octobre, Rebel Assault est adapté sur MegaCD. Et, même si ce genre de soft est une première sur console (grâce au support CD-Rom), la pauvreté de sa réalisation par rapport à l'original ne lui permettra pas de remporter le succès escompté.



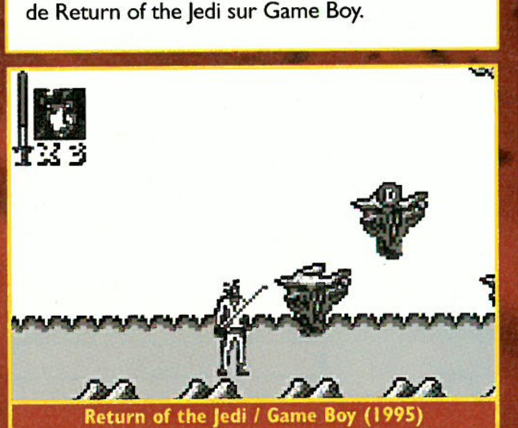
1995, le calme sur console

Entre console et PC, la 3DO a du mal à s'imposer, et l'adaptation décevante de Rebel Assault, en janvier ne l'aidera pas. En janvier également, Tie Fighter suit toujours son petit bonhomme de chemin, avec un data disk nommé Defender of the Empire, qui permettra de piloter un nouvel appareil et de vivre de nouvelles missions. Marqué par Doom, le PC commence à connaître les clones de ce nouveau genre qu'est le FPS (First Person Shooter) : Dark Forces, en mars, non content d'initier le genre à l'univers Star Wars, y ajoute bon nombre de nouvelles possibilités. Succès unanime, le reproche étant l'absence d'un mode réseau (mais cette possibilité était réservée aux testeurs de Joystick à l'époque)... Il sera adapté sur Macintosh, en juillet. Côté console, on se contentera de l'adaptation de Return of the Jedi sur Game Boy.


Rebel Assault / MegaCD (1994)


Rebel Assault / MegaCD (1994)

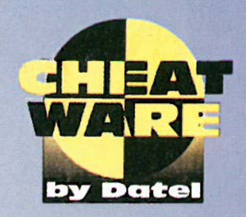

Defender of the Empire / PC (1995)


Return of the Jedi / Game Boy (1995)


Dark Forces / PC (1995)



JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

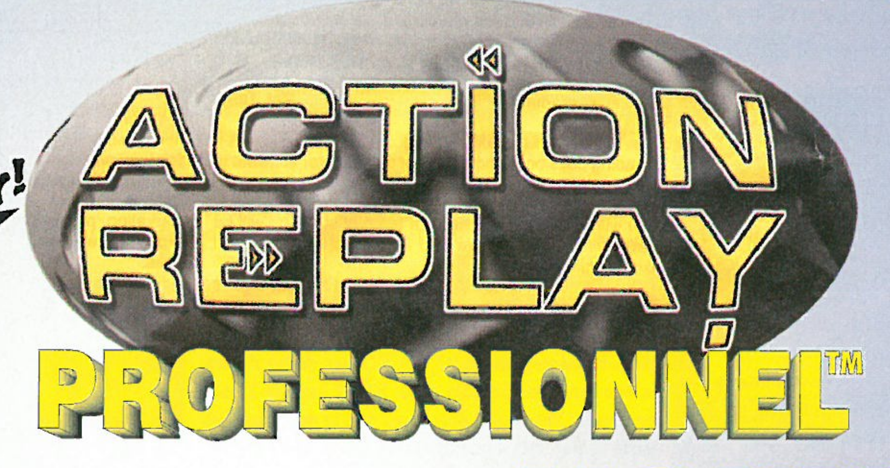


DISPONIBLE SUR LE WEB DES MILLIERS DE CODES AU http://www.datel.co.uk

L N' EXISTE QU UN SEUL CTION REPLAY!

OFFICIEL

DATEL GAME PRODUCTS



PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANC



NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONN ENCORE PLUS PERFORMANT !!

Il vous permet :

-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
-D' explorer l' intégralité du jeu
-De vous guider à travers les niveaux cachés
-De vous aider à surmonter tous les obstacles
-De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de nive ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
-De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du j vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

Différentes possibilités :
*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées
*Trouver, créer vos propres codes
*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquenc vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meille

DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NNEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES

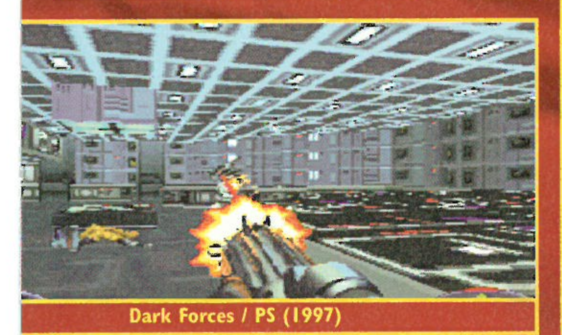

Rebel Assault 2 / PC (1996)



Rebel Assault 2 / Mac (1996)


X-Wing / Mac (1996)


Rebel Assault 2 / PS (1997)


Dark Forces / PS (1997)

1996, mauvais cru

Sur console, on est enfin en plein dans l'ère 3D avec les consoles 32 bits sur lesquelles nous jouons encore aujourd'hui. Cependant, Star Wars les boudera. Rendez-vous en 97. Sur PC, pas de quoi faire la fine bouche non plus : seul Rebel Assault 2 sort en janvier. Beaucoup plus beau que le premier, plus varié également, il ne fait cependant pas la une, son gameplay étant un peu veillot : les réflexes et le shoot ne font plus l'unanimité sur PC. Le Macintosch, décidément pas encore prêt à devenir une bécane de jeux aura pourtant droit à sa version en février. Mais ce n'est qu'en mars qu'il aura enfin la joie de goûter à la simulation de combats spatiaux avec sa version d'X-Wing.

1997, le PC continue, la console copie

Wahou ! C'est trop bien la PlayStation ! Du coup, en avril, on a droit à l'adaptation de Dark Forces et Rebel Assault 2. Tous les deux ont non seulement vieilli, mais ils ne sont même plus aussi beaux que leurs versions PC : hop, en Zapping ! La Nintendo 64 fait ses premiers pas, et Star Wars les accompagne avec Shadows of the Empire en novembre. Il est moins bien accueilli par nous autres consoleux que par les gars du PC, qui l'auront en octobre et trouveront ses 10 niveaux et ses 3 types de jeux différents à leur goût. Il faut dire que, cette année-là, Star Wars est à la mode chez eux, avec, en juin, la sortie de X-Wing vs Tie Fighter, ultime aboutissement des deux précédents titres de combats spatiaux. C'est l'ère de l'accélération 3D, des jeux beaux, complets et multi-joueurs sur le Net : 11 appareils pilotables, 16 missions, c'est une réussite. Cette dernière est naturellement suivie du data disk Balance of Power, qui complète ses faiblesses solo avec 2 nouvelles campagnes pour une quarantaine de missions au total, et avec l'apparition du fameux Super Star Destroyer du Retour du Jedi (8 km de long !). Les joueurs auront enfin droit au superbe Jedi Knight, en novembre, qui prend magnifiquement la suite de Dark Forces dans le domaine des killers 3D. 15 niveaux, plus 6 duels, sabre laser et pouvoirs de la Force (14 en tout), tout y est, y compris la possibilité de se la jouer côté obscur.

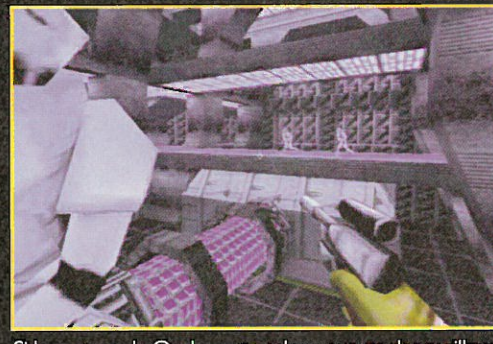
1998, Lucas tourne Episode One...

... Et le jeu vidéo semble avoir eu sa dose de jeux Star Wars. En mars, Mysteries of the Sith propose 14 nouveaux niveaux pour Jedi Knight, ainsi que la possibilité de jouer Mara Jade, person-

Shadows of the Empire / N64 (1997)

Travail de fan

Evidemment, Star Wars a une communauté de fan très vaste. Dont, forcément, parmi eux, beaucoup son également des mordus de jeu vidéo et certains mêm programmeurs à leurs heures. Quelques jeux offran la possibilité d'être modifiés, ils en ont profité. Les principaux sont Quake et Total Annihilation.



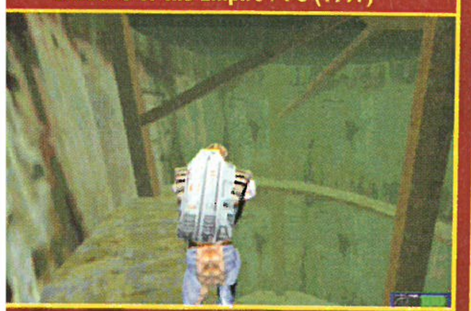
Si le moteur de Quake reste selon vous un des meilleur alors patientez un peu, Star Wars Quake est en cour de développement ! Plusieurs groupes ont repris l'idé vous trouverez donc votre bonheur. La première UR donne une version déjà finie, l'autre est en cours d développement, mais semble bien plus ambitieuse.
Adresse net 1 : http://www.geocities.com/TimesS quare/Labyrinth/2323/index.html
Adresse net 2 : http://swtc.telefragged.com/



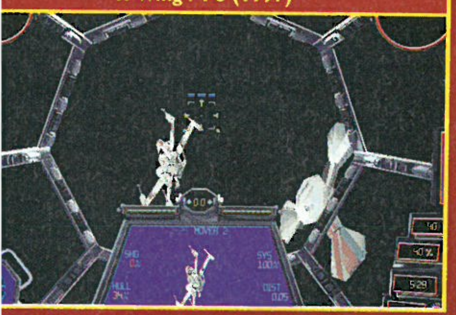
Total Annihilation reste un des meilleurs softs de str tégie temps réel, et certains fondus ont développé d unités tout droit sorties de Star Wars. Ils ont la volon de faire une conversion totale !
Adresse net : http://209.207.203.32/swta/index.htm

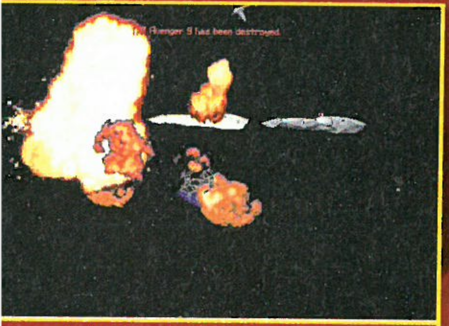


Shadows of the Empire / PC (1997)

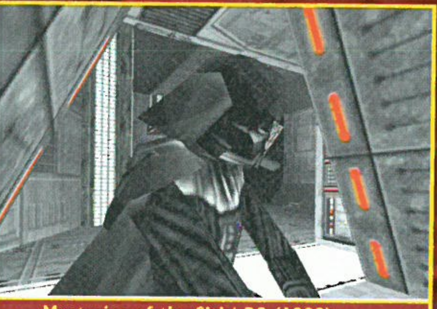


X-Wing / PC (1997)





Balance of Power / PC (1997)



Mysteries of the Sith/ PC (1998)



Star Wars Rebellion/ PC (1998)

nage connu des fans de Star Wars. Amélioration du mode multi-joueurs et 22 nouveaux ennemis finiront l'argumentaire de ce très bon data disk. Un nouveau genre fait aussi son apparition avec un jeu de stratégie pure, Star Wars : Rebellion. Gestion de ressources, colonisation de 900 planètes, missions secrètes, etc. Un soft au gameplay incroyablement riche, malheureusement desservit par des graphismes faiblards, mais qui propose des heures de fun pour les stratèges. Chez les consoles, la PlayStation se fade Master of Teras Kasi, piètre jeu de combats, qui, malgré la 3D et la présence de tous les personnages de Vador à Boba Fette en passant par Chewbacca et Luke, se retrouvera illico presto en rubrique Zapping. En bref, ce n'est toujours pas la fête sur console.

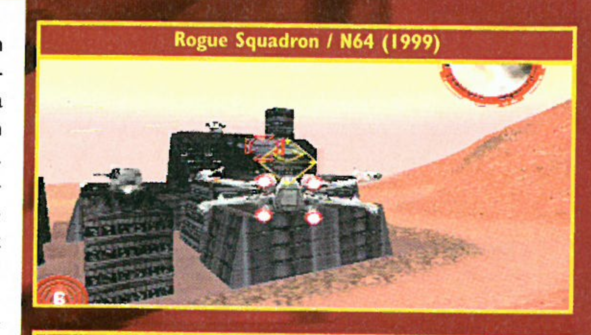
1999, déjà ? Allez, on reprend un peu

La Nintendo 64 connaît quelques difficultés. Qu'à cela ne tienne, Nintendo étend ses capacités, grâce au memory pack. Et LucasArts en profite pour sortir, en février, Rogue Squadron, shoot them up en 3D particulièrement réussi. Beau, varié, retranscrivant bien l'ambiance Star Wars, il remet enfin Luke Skywalker entre les paddles des joueurs. La PlayStation laisse tomber Star Wars, les derniers inspirés de cet univers étant particulièrement honteux, autant pour la machine que pour l'ami George Lucas. Le PC aura aussi son Rogue Squadron, en janvier même. Bien que très console dans le style, il est apprécié, grâce à la qualité de sa réalisation et à son fun. Mais ce n'est que très récemment, en mars, que le monde des claviers et des joysticks à retour de force prend vraiment une nouvelle claque avec X-Wing Alliance, sorte de nouvelle version d'X-Wing vs Tie Fighter, en plus beau, plus riche, plus complet, plus long, plus agréable, bref, en divin. Le top de la simulation de combats spatiaux à l'heure actuelle, quoi. En attendant, nous autres consoleux lisons le reportage sur les jeux Episode One prévus, espérant qu'ils seront aussi réussis que le film. Et je me rematte une fois de plus les bandes-annonces, en pensant : « aux chiottes Titanic » !

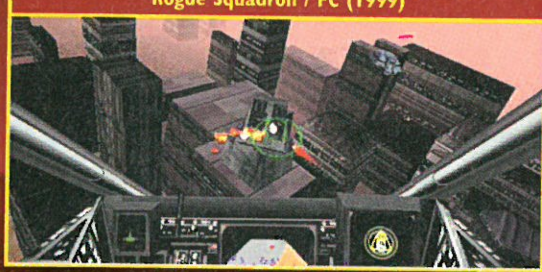


Master of Teras Kasi/ PS (1998)

Rogue Squadron / N64 (1999)

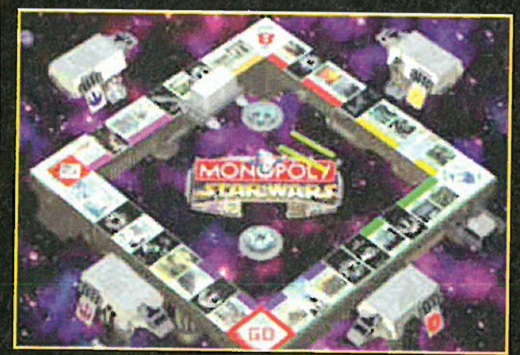


Rogue Squadron / PC (1999)



Un Jeu à part

Le PC ayant droit à tous types de logiciels, on trouve aussi d'autres produits Star Wars qui ne sont pas, pour nous du moins, des jeux :



L'adaptation du Monopoly, version Star Wars, de Hasbro...

Yoda Stories, un produit un peu bizarre, pour les plus jeunes. C'est ce qu'ils appellent un desktop game (jeu de bureau).



Le Mythe et sa Magie, encyclopédie très bien faite sur le monde de Star Wars.

EDITEUR : BIZARRE CREATIONS
MACHINE : DREAMCAST
SORTIE EN EUROPE : FIN 99

Metropolis Street Racer

LA PRÉSENTATION À LA PRESSE DE METROPOLIS STREET RACER EST UN ÉVÉNEMENT HISTORIQUE ! A 6 MOIS DU LANCEMENT DE LA DREAMCAST SOUS NOS LATITUDES, IL S'AGIT DU PREMIER TITRE DÉVELOPPÉ PAR UN STUDIO EUROPÉEN ET DÉVOILÉ OFFICIELLEMENT PAR SEGA. CHAMPAGNE !

L'arcade selon Bizarre

La volonté de Sega, pour le lancement de la Dreamcast en Europe, est claire : mettre en place une politique de transparence et de « libre circulation » de l'info. En d'autres termes : communiquer ! Cette nouvelle façon de travailler, notamment avec la presse, Sega la doit très certainement à l'échec cuisant de la Saturn. Tirant les sages enseignements de cette débâcle, la firme semble avoir compris une chose fondamentale : pour que la Dreamcast ait une chance de succès, sur un marché largement dominé par Sony, il faut la faire connaître bien avant son lancement et créer ainsi un phénomène « d'attente » auprès des joueurs. Dans cette optique, Sega Europe joue sur deux tableaux : d'une part mettre en place une sorte de dream team, regroupant sous l'appellation de « développeurs 1.5 » (voir encadré) des studios européens dont la mission est de concevoir des titres forts exclusivement dédiés à la Dreamcast, et d'autre part multiplier les voyages de presse sur le Vieux Continent. L'objectif de ces press tour est simple : travailler de concert avec les magazines spécialisés et prouver à la face du monde que Sega se donne (enfin) les moyens de ses ambitions ! Une grande première dans l'histoire de la marque, illustrée par notre visite dans les studios anglais de Bizarre Creations, pour la présentation de Metropolis Street Racer (MSR pour les intimes)...



Comme vous pouvez le constater, les textures appliquées sur les immeubles sont très réalistes.


Les dérapages ne sont pas faciles à maîtriser pour l'instant.


Le jeu est servi par de nombreux effets visuels rendus possibles sur la Dreamcast.


Toutes les caisses disponibles sont des cabriolets récents. Ils profitent d'une modélisation extrêmement fidèle.




Vous pourrez effectuer de légères modifications graphiques sur les voitures.

DÉVELOPPEUR 1.5, KESAKO ?

■ Sous cette appellation barbare, se cachent un certain nombre de studios, soutenus à 100 % par Sega dans leurs développements de produits Dreamcast. Concrètement, ces titres seront pris en charge par Sega, en termes de distributions, lors de leur lancement futur sur les territoires européens. D'autre part, les studios concernés travaillent très étroitement avec Sega Japon. Ils profitent ainsi des dernières mises à jour des kits ou des outils de développement. L'objectif de cette collaboration est limpide : Sega veut à tout prix proposer en Europe des titres conçus spécifiquement pour ce marché... et ne pas reproduire l'erreur de la Saturn, qui était sortie en son temps avec un cortège de jeux typiquement japonais, sans grand intérêt pour nous ! Au sein de cette dream team, on compte pour l'heure No Cliché (Ex Adeline Software, dont les membres ont été rachetés par Sega), ainsi que 4 studios indépendants : Argonaut Software (Starfox, Croc...), Red Lemon (Braveheart sur PC), Appaloosa Interactive (une boîte hongroise à qui on doit la série des Ecco le dauphin !) et Bizarre Creations. A l'avenir, d'autres développeurs viendront enrichir ce « pôle » européen... ■

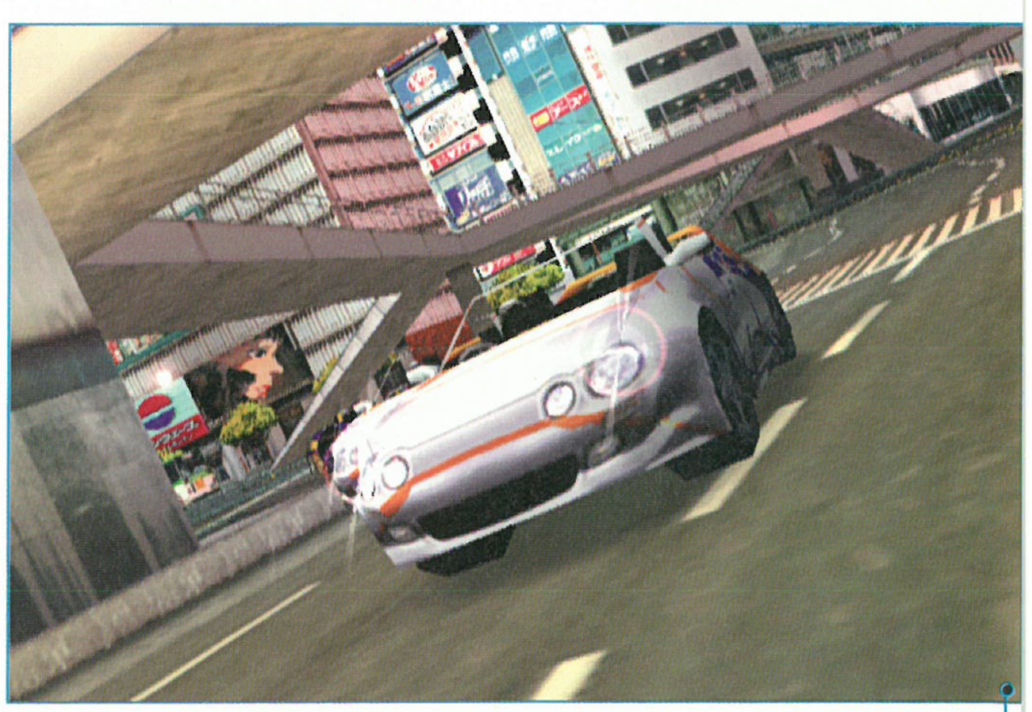
PREMIÈRE PRODUCTION EUROPÉENNE

xception faite de Monaco GP2 développé par Ubi oft, MSR est la première production Dreamcast 00 % européenne, dévoilée officiellement par ega. La rencontre s'est déroulée le 30 mars ernier, dans les locaux de Bizarre Creations, asés à Liverpool, une ville plus connue comme tant celle des Beatles. Créé en 1987, ce petit udio fit ses débuts en développant quelques jeux ır Commodore 64, Amiga, Atari ST et Megadrive. eu prolifique, Bizarre l'est assurément. En 2 ans, seuls 7 titres ont vu le jour au sein de cette tructure. Le dernier en date étant la série des ormula One, commis pour le compte de feu sygnosis. Après un premier épisode impressionnant, uis un cru 97 de qualité, Bizarre refourgua son bébé ux Ecossais de Visual Sciences qui massacrèrent – omme chacun sait - l'édition 98... Libre de tout ngagement, le studio fut alors contacté par Sega, qui lui proposa de rejoindre le club très fermé des développeurs 1.5. Tout ça se déroulait il y a un peu plus d'un an, et depuis, Bizarre bosse à fond sur le kit de développement Dreamcast, à l'élaboration de Metropolis Street Racer.

De prime abord, MSR ressemble, dans son concept, au médiatique Driver sur PlayStation... En beaucoup, mais alors en beaucoup plus beau ! Profitant de la puissance de la Dreamcast et, comme nous le confie Matt Birch, lead coder sur le projet, de la quantité de Ram mise à disposition (16 Mo), les développeurs ont réussi une véritable prouesse technique. A l'instar de Driver, Metropolis est un jeu de caisses à deux facettes : très réaliste par son environnement de course, et très arcade par son pilotage et ses modes de jeu. Vos excur-



Le réalisme des circuits est tellement poussé, qu'on y ouve de vraies pubs, comme ici celle de Sprite et Sega !


Afficher sans clippings ni bugs autant d'éléments, demande une puissance que seule la Dreamcast peut fournir.

PAR ELWOOD

Evénement



Les conditions climatiques peuvent évoluer en temps réel. Jour, nuit, aube, crépuscule, neige, pluie, vent, brouillard... Comme en vrai, quoi !

sions urbaines se déroulent sur 9 tracés, empruntant les rues de 3 villes fidèlement modélisées... Et quand je vous dis « fidèlement », ce n'est pas un vain mot ! Le travail de recherches et de repérages a été proprement dantesque. Les développeurs ont arpenté dans tous les sens les rues de San Francisco, Londres et Tokyo, mitraillant et filmant à tout va. Au final, ils sont revenus à Liverpool avec quelques 32 000 clichés, 30 heures de vidéo, des tonnes de photos aériennes, une kyrielle de cartes routières et un monceau de guides touristiques ! A charge, pour les 7 artistes graphiques d'utiliser cette impressionnante matière première pour créer des textures réalistes et les intégrer dans les circuits du jeu, à la topographie non moins réaliste. Et les bougres se sont brillamment acquittés de leur tâche ! Chacun des 9 circuits est compris dans une aire de 2,5 à 3 km². A l'intérieur de cette zone, tous les éléments qui composent traditionnellement une ville sont



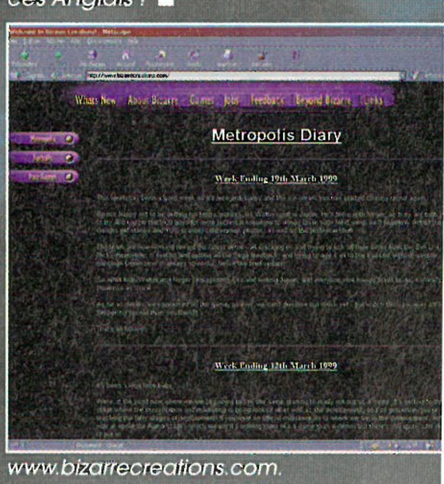
L'intérieur des cabriolets et le pilote sont également modélisés.

reproduits, trait pour trait. Rues, trottoirs, immeubles, publicités, arbres, métros aériens, signalisations, mobiliers urbains, devantures de magasins, parcs... La liste est longue et le résultat, à l'écran, criant de vérité ! Très franchement, on n'avait jamais vu sur console une telle richesse graphique, mise au service d'un jeu de caisses.

Metropolis possède un second point commun avec Driver : ses véhicules. En effet, ils bénéficient de comportements et d'une dynamique proche de véritables voitures. Le travail effectué sur les modèles physiques a nécessité beaucoup de talents et de perfectionnements. Jugez plutôt : chaque voiture possède ses propres caractéristiques techniques, en termes de tenue de route, de puissances, de tesses de pointe et – grande première – de bruits moteur ! De même, les carrosseries de toutes voitures sont l'exacte reproduction de vrais modè de série. Car (et c'est là que Metropolis s'éloigne Driver), dans un souci de réalisme absolu, Bizc

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE..

■ *Non contents d'être talentueux, les de veloppeurs qui composent l'équipe d Bizarre sont un peu fous et franchemen bon vivants. Pour vous en convaincre allez faire un tour sur leur site Internet o ils proposent un « journal de bord » (Diar comme ils disent), mis à jour régulière ment. Il relate (en anglais, of course l'évolution de MSR, ainsi que les petite anecdotes drôles, survenues dans leu bureaux. Y a pas à dire, ils sont barge ces Anglais !* ■



www.bizarrecreations.com.



Jeux de lumière, effets spéciaux somptueux, impression de vitesse...



De nombreuses marques ont répondu à l'appel de Bizarre, à l'image de Renault avec son Spider.

s'est associé à 11 constructeurs automobiles de ous horizons, pour intégrer leurs voitures dans le eu (voir encadré). Au final, vous pilotez de vraies voitures, dans de vrais environnements urbains. La classe ultime ! Cependant, la présence de licences officielles a obligé les développeurs à faire une concession de taille : il était hors de question que es caisses subissent la moindre déformation de carrosserie. Ainsi, au grand dam des fondus d'arcade surréaliste, vous ne pourrez jamais faire exploser votre engin en morceaux. Mais qu'importe, l'intérêt du jeu n'est pas là. Non, ce qui donne envie de jouer à Metropolis, c'est la sensation d'immersion qu'il procure... Immersion nuancée cependant par quelques zones d'ombre qui entourent encore le jeu.

Des impressions à confirmer

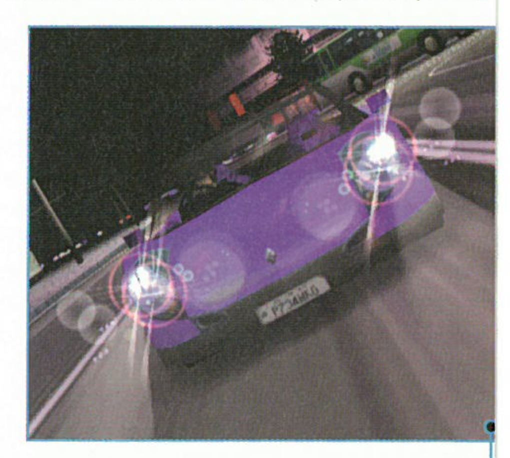
En termes de modes de jeu, Metropolis semble très classique. Il propose d'un côté un challenge purement arcade, à base de courses simples ou de championnats. Dans ces deux configurations, vous parcourez les 9 circuits (3 dans chaque ville), sur un tracé prédéfini. Ainsi, votre liberté de mouvement ne sera pas totale et vous serez obligé de suivre un chemin précis, délimité par des barrières qui bloqueront l'accès à certaines rues. De prime abord assez frustrant, ces modes de jeu s'avèrent donc assez basiques. Plus original devrait être le « gang mode ». Là, vous participez à de véritables courses de rues, dans lesquelles vous pourrez (vraisemblablement, car nous n'avons pas pu nous essayer à ce mode...) aller où bon vous semble. Votre objectif ultime sera de faire vos preuves face à vos adversaires, afin d'être accepté par un gang de chauffards urbains. Alléchant, non ? Seulement voilà, la version présentée par Bizarre laisse entrevoir certaines brèches. Primo, les villes. Aussi belles et bien animées soient-elles, elles semblent désespérément vides ! Dans les rues, aucun piéton ne se balade, et vous êtes seul sur le bitume ! L'absence de trafic urbain et d'embouteillage, bref, l'absence de vie, pourrait bien nuancer l'intérêt du jeu. En fait, les développeurs ne savent pas encore s'ils intégreront des éléments « passifs » qui viendront animer les circuits. Si tel était le cas, Metropolis gagnerait certainement en intérêt et en réalisme. A contrario, si les cir-



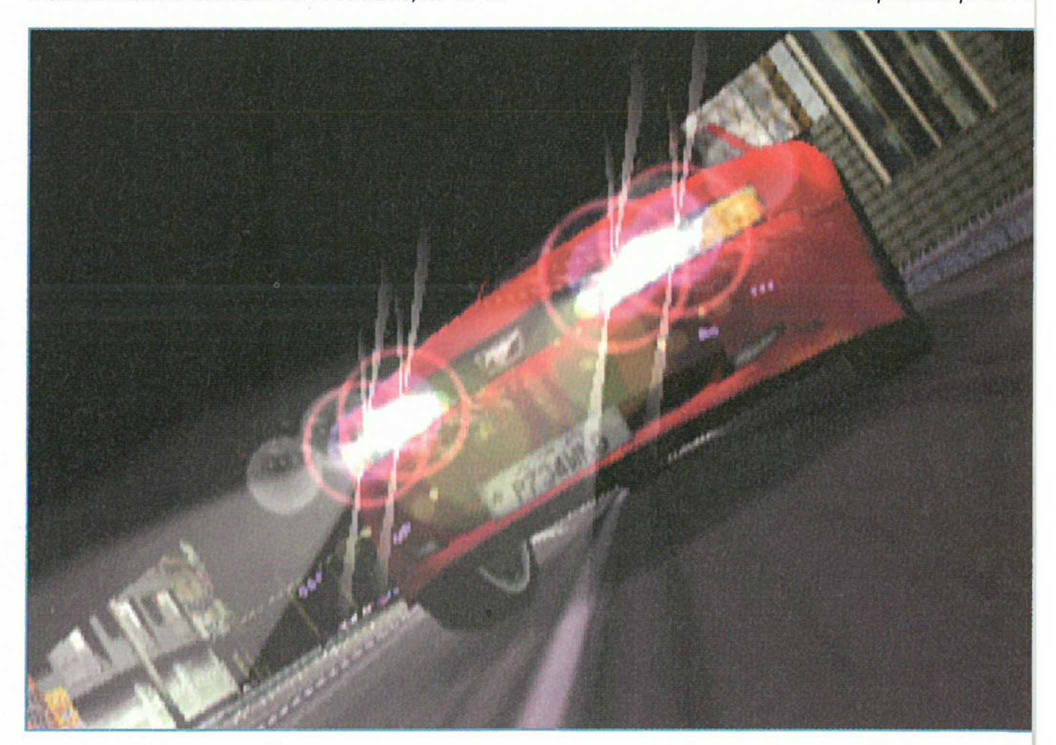
L'impression de vitesse est excellente, que ce soit lors des replays ou en course.

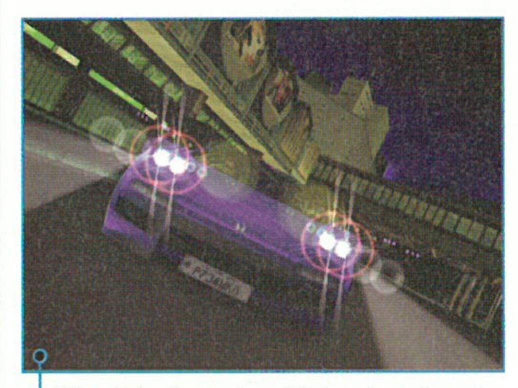


Promis, ce que vous voyez sur cette photo bouge en temps réel !



Observez l'incroyable complexité des effets lumineux sur les phares. Superbe !





Shibuya, Tokyo. Le quartier a été observé au microscope, pour en reproduire toutes les subtilités.



Trois villes sont à l'honneur : Tokyo (ici), San Francisco et Londres.

cuits se révélaient désespérément vide… Enfin, vous voyez ce que je veux dire ! Alors, on croise les doigts. Deuxième point sujet à controverse : la longueur des circuits. Celui sur lequel nous avons découvert le jeu prenait pour cadre Shibuya à Tokyo. Très beau, fourmillant de détails, il se terminait malheureusement en deux temps trois mouvements. Frustrant, car l'environnement est tellement riche, qu'on aimerait qu'il soit sans fin. Alors si les 8 autres tracés sont aussi courts, mon petit doigt me dit que la durée de vie du soft risque d'être super courte. Fort heureusement, un mode 2 joueurs en split (peut-être 4, mais rien n'est sûr) devrait offrir de bonnes sensations. Allégé graphiquement, ce mode gardera une vitesse d'animation proche du mode solo, pour des sensations intactes. Mais là encore, nous n'avons pas pu juger de son intérêt…

Au final, Metropolis semble donc posséder tous les ingrédients du succès. Les développeurs de Bizarre ne sont pas des bleus, et ils semblent avoir tiré parti des



Les éclairages des phares sont criants de vérité. Notez également les spots qui éclairent le ciel.

capacités de la Dreamcast. Prévu pour fin 99 (er septembre et novembre), le jeu nécessite enc beaucoup d'attention et de perfectionnements, pour révéler excellent. Pour l'instant, la base est bonne l'aspect esthétique impressionnant. Reste mainten à optimiser le gameplay et à rendre le jeu aussi b que beau. Un défi surmontable, pour une équ bourrée de talent et qui a envie de bien faire…

LES VOITURES

■ *Le garage mis à votre disposition dar MSR est impressionnant. Loin des dream c de Need for Speed 4, le jeu propos 28 cabriolets de grande série, piochés dar le catalogue de plusieurs marques intern tionales. Ainsi, vous pourrez piloter de Mercedes, TVR, Alfa Romeo, Fiat (la Barchett voir photo), Mazda, Honda (NSX Peugeot, Renault (le Spider), Ford (Mustan dernière génération), Toyota (Celica Mitsubishi, Rover (Austin Mini), MG (célèbre petit cabriolet) et Jensen ! Questi modélisation, les designers de Bizarre o profité de nombreuses informations fourni par les constructeurs. On retrouvera dor ces véhicules reproduits à la perfectior Avis aux amateurs.* ■





Pour l'instant, le pilotage des voitures est loin d'être abouti. Mais il reste de nombreux mois, aux développeurs, pour parfaire ce point crucial.

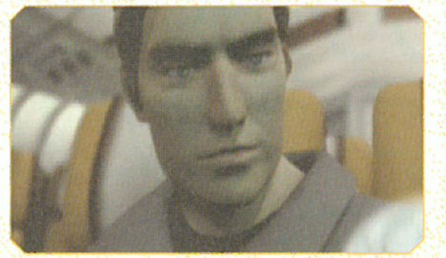
TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



Il y a environ 30 jours, le marché vidéo-ludique donnait l'impression d'être une marmotte bien grasse plongée dans un long sommeil cryogénique (elle est belle cette image, hein ?). Là, les choses commencent à devenir un peu plus excitantes. Au pays des sushis et des geishas, la star de ce joli mois de mai, est incontestablement la Dreamcast. Vous savez cette machine qui fait pouffer les dirigeants de Sony Computer. Malgré des chiffres de ventes en deçà des prévisions et l'annonce de la PlayStation 2, les développeurs et les éditeurs nippons semblent avoir confiance en Sega. D2, Code Veronica, Cool Boarders, Dynamite Deka 2, Gundam, KoF, Street Zero 3... le rythme des annonces redevient normal. Pendant que vous y êtes, allez faire un petit tour du côté des pages Evénement, une petite surprise signée Namco vous y attend. En Europe, en revanche, les prémices de l'été sont bien mornes. Là encore, on préfère vous renvoyer à la rubrique Reportage. Les créateurs de Formula One s'apprête à frapper fort avec la Dreamcast...

D2	
EDITEUR	W.A.R.P.
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE AU JAPON	ETE 99
SORTIE EN EUROPE	HIVER 99

La peur est une sensation aussi recherchée que redoutée. Avec D2, le petit studio W.A.R.P. va vous horrifier. Un genre décidément en vogue... surtout sur Dreamcast !



Les passages en snow mobile sont assez grisants. La traînée de neige est tout bonnement magnifique.



Un petit groupe de terroristes aidé d'un mage démoniaque suffiront à vous plonger dans l'aventure.



D2









Les décors, d'une finesse incroyable, sont réalisés en 3D temps réel. Impressionnant !

Horreur par procuration ?

Initialement prévu sur la M2 de Matsushita (console qui ne verra finalement jamais le jour), puis censé accompagner la sortie de la Dreamcast, D2 s'apprête enfin à voir le jour. La philosophie de Kenji Eno, l'exubérant dirigeant de W.A.R.P., repose sur un principe très tendance : narrer d'effrayantes histoires soutenues par des concepts novateurs. Ainsi, grâce à cette ligne directrice peu audacieuse mais rentable - D sur PlayStation et Enemy Zero sur Saturn -, cette petite maison d'édition d'une vingtaine de membres a su se faire une place de choix chez Sega. Son coup de maître ? Etre le premier éditeur à annoncer qu'il développait sur Dreamcast ! Soucieux de soigner ses premiers partenaires, Sega a alors décidé de mettre en avant D2. Pourtant, au milieu de ce tourbillon de bonnes intentions, de promesses d'innovations et de révolution technologique, la place léguée au jeu en lui-même restait jusqu'alors minime. En incluant une démo de D2 dans Real Sound 2, W.A.R.P. a décidé de lever quelque peu le voile... un voile bien ensanglanté. A nouvelle console, nouvelles ambitions. Ainsi, pour son premier titre sur Dreamcast, la brave équipe de Kenji Eno s'est décidée à produire un jeu

d'aventure de grande envergure. Résultat : le périple de Miss Laura tiendra sur 3 GD-Rom ce qui, pour vous donner une petite idée, représente l'équivalent de près de 5 CD-Rom (plus que Final Fantasy VIII !). Pourtant, ne confondons pas capacité de stockage et durée de vie du jeu. En effet, W.A.R.P. a toujours l'agréable habitude de truffer ses jeux de séquences cinématiques par milliers, et les mauvaises surprises ne sont pas rares. Cependant, pour une fois, le titre semble un peu plus orienté « action ». Lors des combats contre d'infâmes mutants, le jeu passe en vue subjective et, à l'image de n'importe quel Doom-like, vous devrez tout nettoyer à l'aide des armes mises à votre disposition. Pas toujours très passionnant de diriger un viseur à l'écran, mais bon. En ce qui concerne le déroulement du scénario, vous n'échapperez pas aux longs tunnels narratifs. Toutefois, l'ambiance est si pesante et la réalisation en 3D temps réel si impressionnante qu'il n'y a vraiment pas lieu de se plaindre. Pour être franc, certaines séquences atteignent carrément les sommets du gore sur console. Ainsi, lorsque les monstres tentaculaires prendront possession d'hommes et de femmes, jouant désormais le rôle de pantins désarticulés, les mutations et autres démembrements se feront aussi réalistes qu'effroyables. Un titre attendu pour son atmosphère pesante, mais dont le système lors des combats nous laisse, pour le moment, un peu dubitatif. Un titre qui devra faire ses preuves sur le fond.









Une mise en scène et des lieux plus que rassurants. Allez Laura, courage !











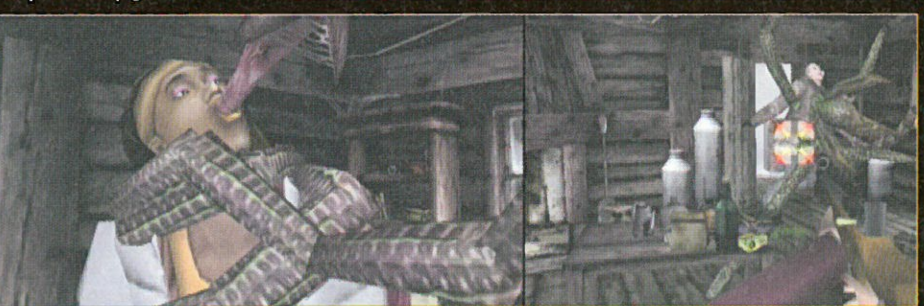
Plus loin

Dans le feu de l'action

L'approche des phases d'action s'effectue souvent de la même manière. Un long prologue narratif, puis soudain la mise en scène s'emballe avant d'atteindre la séquence de « Doom-like » ! Alors d'accord, c'est très impressionnant techniquement et l'ambiance prend vraiment aux tripes, mais en ce qui concerne l'action, on espère quand même plus qu'un simple tir aux pigeons !





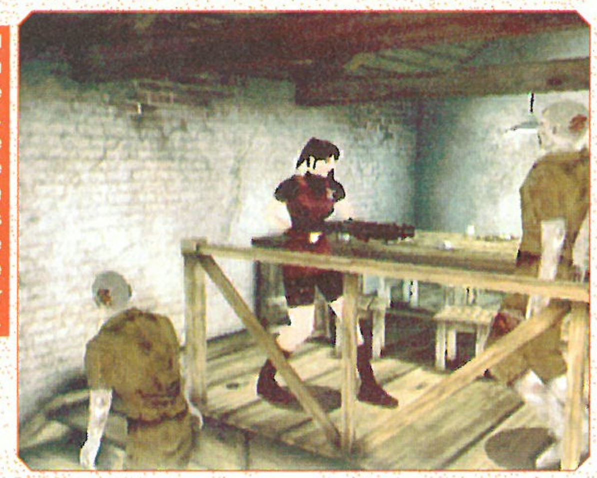




Bio Hazard : Code Veronica

EDITEUR	CAPCOM
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE AU JAPON	OCTOBRE 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUEE

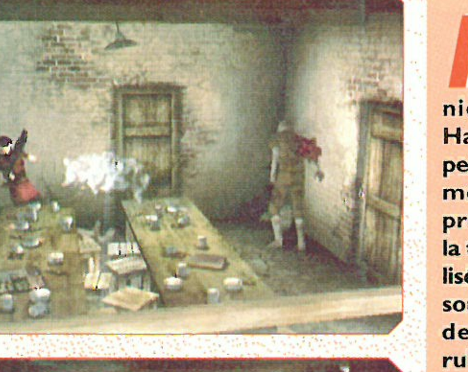
L'un des jeux les plus attendus de l'année n'a fait qu'une courte mais remarquée apparition au Tokyo Game Show. Compte rendu sur du pas grand-chose.



Un grand soin a été apporté aux détails, comme le désordre sur la table ou les défauts de maçonnerie dans le mur de briques.

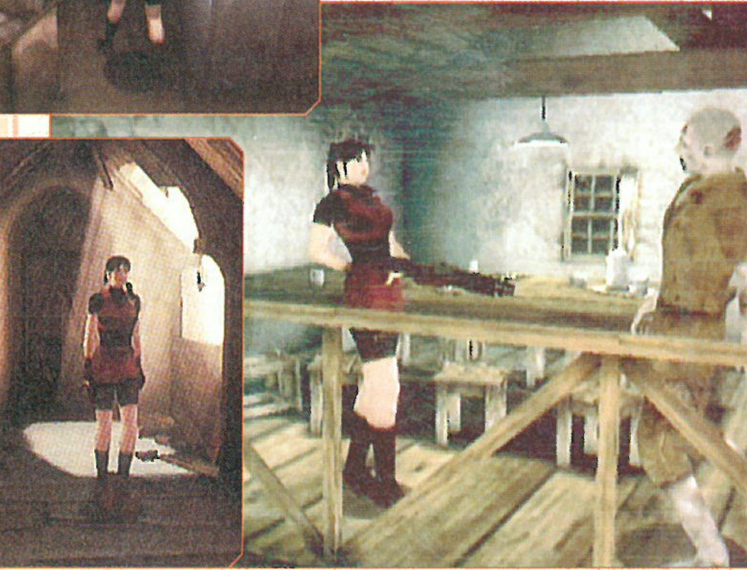


Bio Hazard : Code Veronica



La qualité du rendu des textures sur le mur du fond en a surpris plus d'un, lors de la présentation du jeu.





Ce zombi vous empêche de passer.

Malgré une présence, sur bande vidéo uniquement, lors du dernier Tokyo Game Show, Bio Hazard : Code Veronica avance petit à petit et nous livre chaque mois de nouveaux secrets. Le premier d'entre eux concerne la technique de modélisation utilisée pour les monstres et le personnage principal. A la manière de Soul Calibur (voir notre rubrique Evénement p.12), les personnages ont été créés en One-Body Modeling, permettant à Claire, l'héroïne, de ne pas avoir les genoux cagneux. Côté réalisme visuel, ce Resident Evil-là devrait être bien au-dessus de tout ce qu'on a pu voir jusqu'ici ! Tout comme les héros, les créatures rencontrées ont aussi bénéficié de cette nouvelle technique de modélisation. On imagine déjà l'impression que laissera une rencontre avec une cohorte de zombis tout droit issus d'un film de Romero. Cauchemar en perspective ! Code Veronica ne sera pas un titre pour les âmes sensibles !

Mort-tion capture

Grâce aux capacités de la Dreamcast, le jeu exploite plus les décors que dans les précédents épisodes. Pour exemple cette scène où un zombi furieux se dandine derrière une fenêtre. A vous de ne pas sursauter lorsque celui-ci surgit contre la vitre ! Merci la Dreamcast, pour la gestion des effets de transparence ! En ce qui concerne l'armement, seuls quelques accessoires ont, à ce jour, été présentés, à savoir le couteau, le pistolet et le fusil à pompe. Les décors du jeu, désormais calculés en temps réel, permettent des mouvements de caméra réellement effrayants et de longs travellings lors des moments forts du jeu. Un véritable film, car, pour l'équipe qui a réalisé Bio Hazard, la mise en scène est un concept clé. Avec la puissance de la Dreamcast, ce qui auparavant était impossible devient accessible aux programmeurs. On peut donc s'attendre à être surpris. Ne reste plus qu'à espérer que le jeu sortira bel et bien avant la fin de l'année.

Qui veut encore d'une console grise ??!

- entière plastique PVC
- résiste à la chaleur
- se colle et se décolle à volonté
- pratiquement inusable
- une qualité graphique époustouflante
- très facile à poser

Graphic Kit®

Relookez vos consoles







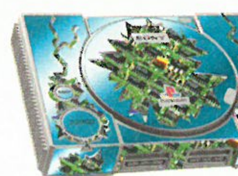
REF : GK 3

REF : GK 4

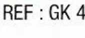


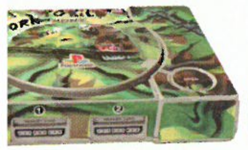


REF : GK 5



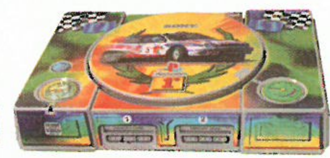
REF : GK 6







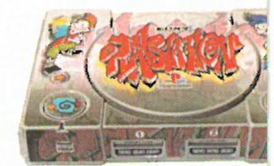
REF : GK 8



REF : GK 9



REF : GK 10



REF : GK 11



Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sou
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

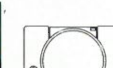
frais de port :

Total à payer :

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11
Web : http://www.multimania.com/mediasoft

...eur exclusif pour la France :





Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it







GUNDAM SIDE STORY 0079

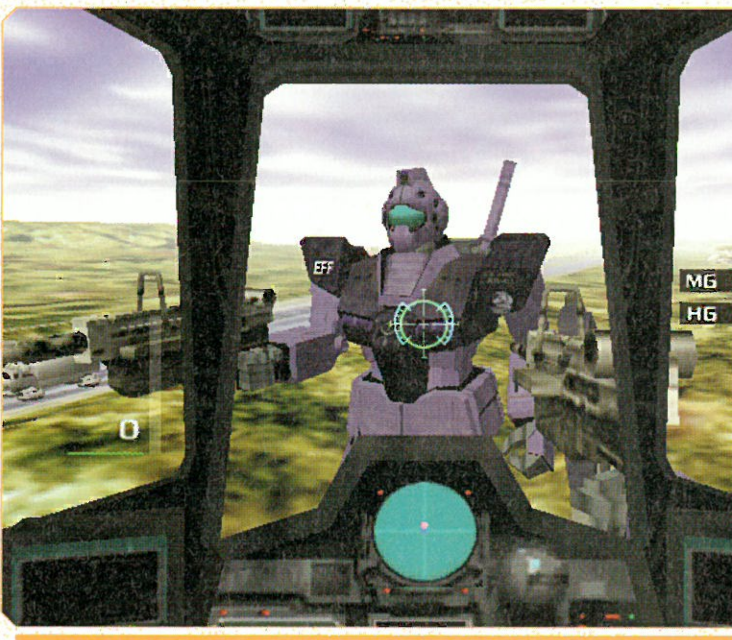
EDITEUR .... BANDAÏ
MACHINE .... DREAMCAST
SORTIE AU JAPON .... ETE 99
SORTIE EN EUROPE .... NON COMMUNIQUEE

Gundam, l'une des licences les plus populaires au Japon est en passe de faire encore des petits sur Dreamcast. Description du premier jeu de Bandaï sur la console la plus puissante du moment...



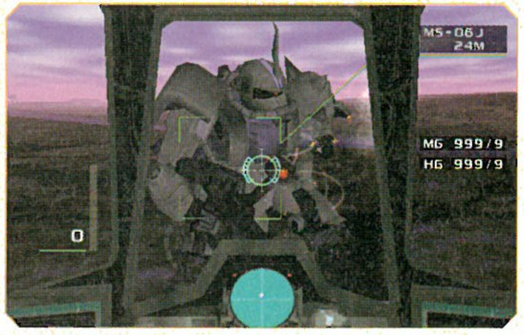


Ce tas de ruines est la fringante capitale de l'Australie...



Il sera donc possible de donner des ordres à ses sous-fifres, mais pas question de les envoyer au casse-pipe pendant qu'on fume un cigare.

Gundam Side Story 0079



Lors des combats au corps à corps, on se rend compte du niveau incroyable de détails des robots.

Plus loin – Des décors détaillés



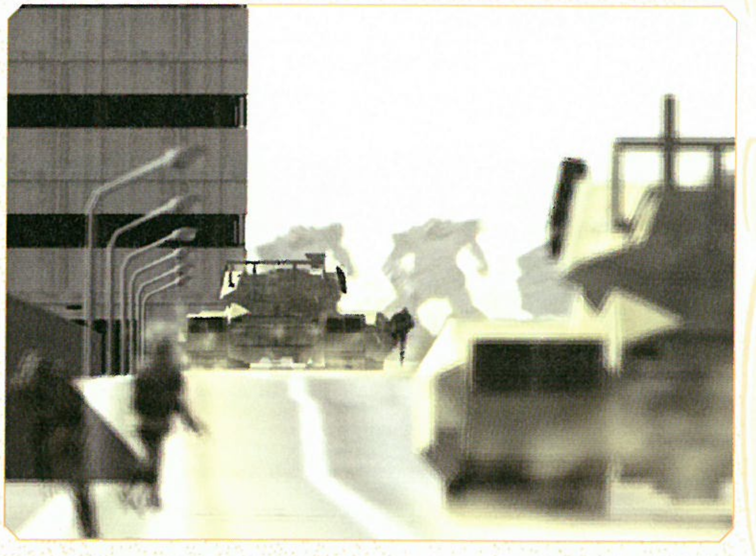
Eh bien voilà, finalement le mystérieux jeu de Bandaï sur Dreamcast n'était autre qu'un Gundam, comme on pouvait s'y attendre. Détenteur de cette populaire licence, Bandaï propose, avec ce titre, une simulation de guerre entre « méchas » qui, au regard des premiers éléments, devrait se révéler très intéressante.

Le jeu prend place dans la première série de Gundam (qui a fêté ses 20 ans l'année dernière), sur Terre, où une colonie spatiale s'est écrasée, transformant Sydney (en Australie) en lac. C'est à cet endroit que se trouve la base des White Dingos, un escadron dont le héros, le lieutenant Master P. Rayer, a la charge. Suivant la tendance actuelle, ce titre proposera non pas une suite de missions sans répit, mais un réel suivi scénaristique au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu. Avant chaque mission, un briefing complet et sérieux explique la mission à remplir, à la manière de Wing Commander. Généralement, Master P. Rayer ne sera pas seul, mais, grâce aux capacités de la Dreamcast, accompagné de 3 robots ainsi que de divers véhicules. C'est donc un simulateur de robots assez orienté action qui vous attend là dans le monde de Gundam.

Pour ce titre, l'équipe de développement a décidé de donner un côté plus réaliste à l'univers du célèbre robot japonais, en travaillant sur l'atmosphère du jeu. Comme l'explique M. Inagaki, le producteur, « vu la puissance de la Dreamcast, les jeux sont proches, en qualité, des films en images de synthèse. C'est pourquoi nous avons opté pour un traitement graphique plus proche d'un film que d'un dessin animé. Cela choquera peut-être les fans, mais, grâce à la Dreamcast, les robots ont vraiment l'air d'être en métal et se salissent. (...) Nous avons tout fait pour que le jeu ressemble à un diorama animé (ndlr : les maquettes Gundam sont un best-seller du modélisme au Japon). (...) Pour ce qui est du réalisme dans l'action elle-même, on peut dire que le jeu se rapproche d'un simula-

Ambiance «sale guerre»

teur-shooting. Grâce à la possibilité de gérer beaucoup de choses à la fois, on ne se contentera plus de voir les alliés effectuer des actions, mais on pourra aussi leur donner des ordres ou recevoir des indications de leur part telles que « Attention, ennemi à deux heures ! » (...) Pour ce qui est des options, par contre, il n'est prévu aucun stick spécial. Et le soft ne comprendra aucun mini-jeu pour le VM. Le jeu en réseau ne sera pas non plus possible, mais un mode Vs avec écran splitté est semble-t-il à l'étude. Prévu pour sortir cet été, Gundam Side Story 0079 risque bien de créer la surprise, s'il tient toutes ses promesses.



Plus loin

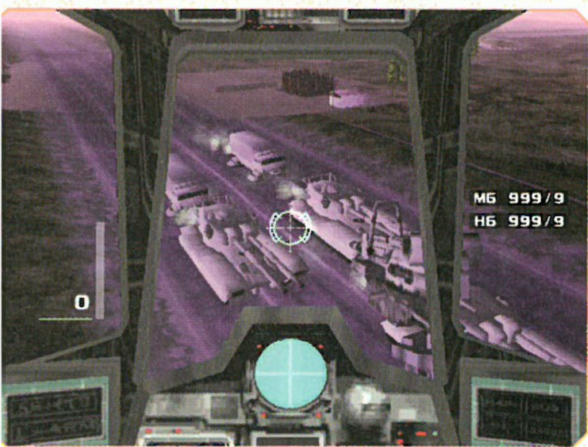
La guerre, c'est la guerre



Pour plus de réalisme chez les personnages et dans l'illustration, le staff de Bandaï n'a pas, comme à l'accoutumée, fait appel à des character designers issus de l'animation japonaise, mais à M. Kobayashi, un spécialiste du manga et de l'illustration militaire qui officie dans le célèbre Combat Magazine, rendez-vous mensuel des Japonais fans du militarisme qu'ils ne connaissent pas puisque le Japon est un pays sans corps d'armée.

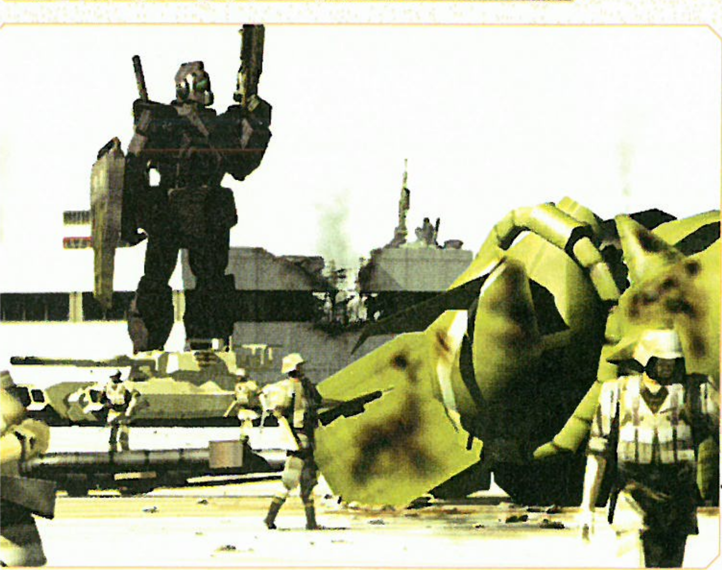






Certaines missions vous demanderont d'escorter des véhicules plus faibles, comme des camions.





Plus loin

Les appareils



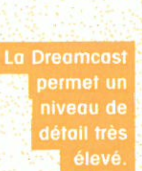
Au départ, le héros aura à sa disposition un Jim bas de gamme. Mais, par la suite, il est peut-être possible qu'un Gundam fasse son apparition. Du côté des ennemis, on retrouve, pour l'instant, le Zaku, « troufion » de base de l'armée Zion, mais, sur certaines illustrations, on aperçoit aussi des Rik-Dom, des appareils redoutables qui se déplacent très vite en « glissant » sur le sol.

Gundam Side Story 0079



Les appareils volants Core Booster sont aussi de la partie !





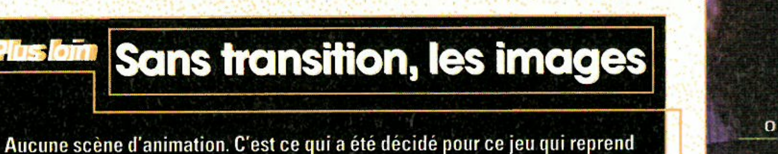
La Dreamcast permet un niveau de détail très élevé.

Plus loin — Gundam, 20 ans d'histoire

Gundam est l'un des héros les plus populaires du Japon, et, depuis le temps qu'on vous parle de ses exploits vidéo-ludiques, c'est peut-être le moment de vous résumer vite fait ses origines. Conçu en 1978, cet anime a connu un grand succès car il fut le premier à proposer une histoire de robots avec un background politique important. Il fut aussi le premier à considérer les robots, non pas comme des héros à la Goldorak, mais comme de vulgaires machines. Ayant connu de nombreuses suites, plus ou moins en accord avec l'esprit de la première série, Gundam est une entreprise qui roule et dont la popularité n'a que rarement baissé. Actuellement, une nouvelle série nommée Gundam TurnA est en préparation. Très certainement des jeux issus du titre homonyme pour bientôt...

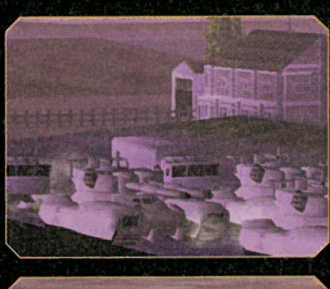


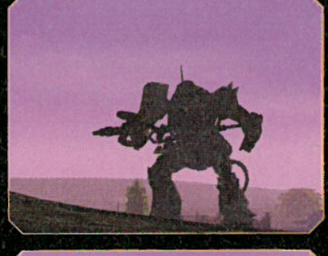




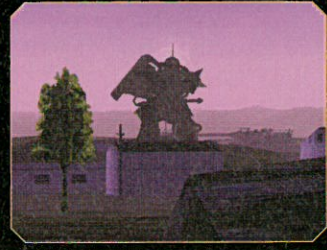
Plus loin — Sans transition, les images

Aucune scène d'animation. C'est ce qui a été décidé pour ce jeu qui reprend pourtant la licence d'un des plus grands dessins animés que le Japon ait jamais produit. C'est la volonté d'Inagaki, le producteur, qui désirait avant tout un jeu plus proche de la chronique de guerre que d'un dessin animé héroïque.

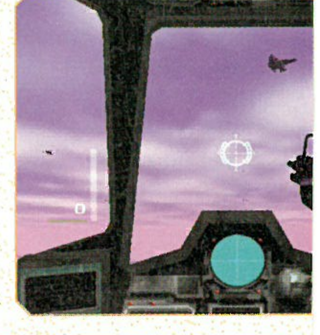


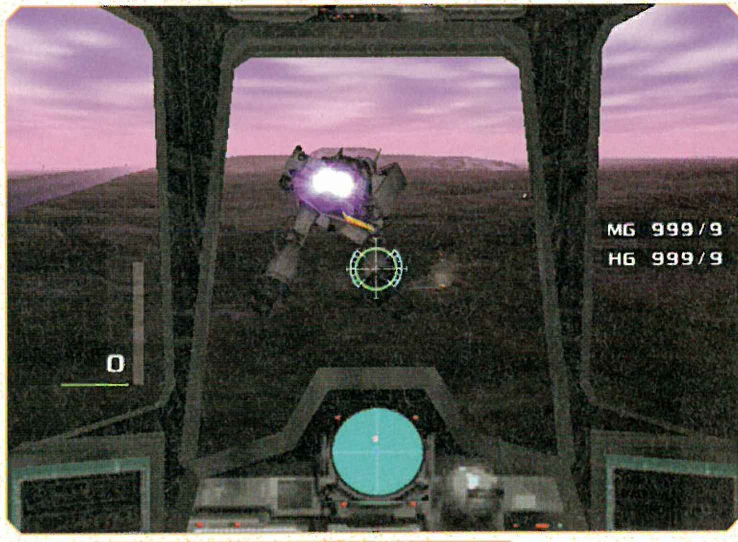












Le dos du Zaku en fuite n'attend que votre roquette !

SEIKEN DENSETSU, LEGEND OF MANA

PlayStation

EDITEUR.......... SQUARESOFT
MACHINE.......... PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON.......... ÉTÉ 99
DISPO. EUROPE.......... NON PRÉVUE

L'une des sagas les plus populaires de Squaresoft qui, a priori, ne devait jamais voir le jour sur PlayStation, a finalement été annoncée lors du Tokyo Game Show. Son nom ? Seiken Densetsu, Legend of Mana.


Les rencontres annoncent souvent de brusques avancées dans l'histoire.





Discuter avec les villageois reste un élément essentiel dans l'avancée du scénario.

Seiken Densetsu Legend of Mana


Certains personnages sont assez obtus, mais d'autres vous fournissent des indices... en japonais dans cette version.



Legend of Mana... un titre qui, aux oreilles de nombreux joueurs, évoque de bons souvenirs. On se souvient en effet de l'excellent Secret of Mana de la Super Nintendo. Des graphismes somptueux pour une aventure extraordinaire, un grand moment de jeu tout simplement. Après un nouveau volet qui ne fut jamais édité en Europe, voici finalement et contre toute attente une version PlayStation. Celle-ci sera d'ailleurs disponible dès le mois de juillet prochain au Japon !

Entre chacun des volets de cette saga, il y a un point commun qu'on devine aisément à la seule lecture du titre : la Mana. Dans Seiken Densetsu (la V.O. de Secret of Mana), chaque élément du monde est chargé d'énergie Mana. Cette fois encore, la force Mana devra être utilisée à bon escient par l'intermédiaire des esprits Mana qui représentent chacun un élément. Parmi eux, on retrouve Ondine de l'eau, Gnome de la terre ou Dryad des plantes, pour ne citer que les plus connus. Basé sur un principe que les amateurs connaissent bien, à savoir l'action-RPG (les personnages montent de niveau mais se battent en temps réel), le jeu présente cependant des petites innovations qui devraient satisfaire les adeptes du genre.

Façonner le monde Mana

L'innovation majeure est sans conteste l'apparition du mode land make system qui permet au joueur de modeler le monde à sa manière. Traditionnellement, dans ces action-RPG, des villages, des grottes et des donjons sont à explorer. Dans Legend of Mana, le joueur ne trouvera que sa

propre maison sur la carte de départ. Tous les lieux à visiter ont été enfermés par magie dans des objets nommés « artifacts ». Curieux. Pour avoir accès à de nouveaux territoires et à de nouvelles quêtes, il faudra donc trouver ces artifacts et ensuite les placer à sa guise sur la carte du monde. La manière dont ces artifacts seront placés sur la carte influera sur le déroulement de la partie, et notamment sur les forces Mana. La disposition des territoires entre eux changera aussi radicalement la nature du jeu. En fonction des combinaisons, on ne trouvera pas les mêmes objets dans les villages ni les mêmes monstres dans les donjons. Les forces de la nature ne seront en effet pas agencées de la même façon et la représentation de cette nature sera par conséquent différente. C'est presque philosophique.

Des graphismes somptueux

Tout comme dans les précédents épisodes, le joueur est accompagné, tout au long de sa quête, par différents alliés. Ces derniers lui prêteront main forte lors des combats par exemple. Au fil de l'aventure, ils pourront partir pour être remplacés par de nouveaux protagonistes. Pour ceux qui connaissent bien la saga, le principe des armes reste identique et l'accessibilité des menus en combat reste tout aussi exemplaire. On comprend



C'est sur cette carte principale que le joueur place les artifacts comme il l'entend.

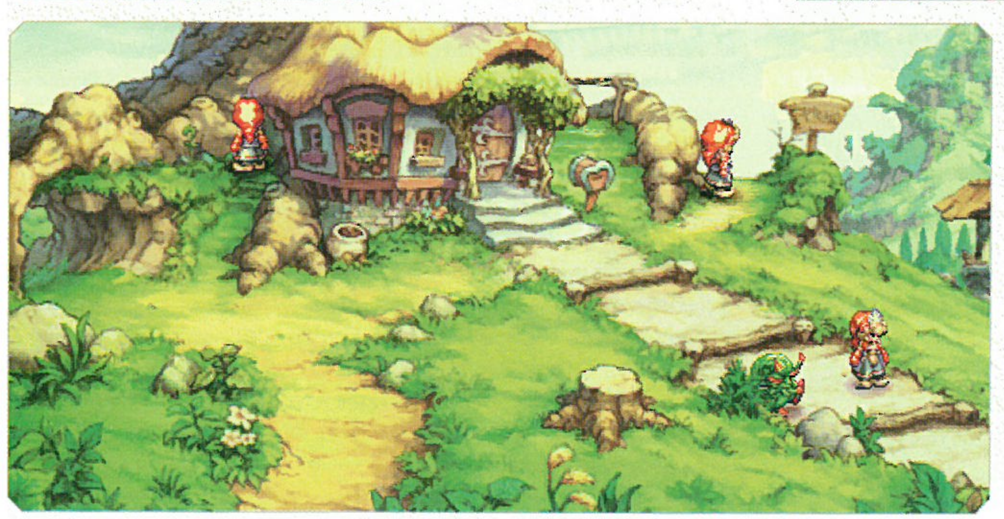






Le boss, énorme, n'en est pas moins magnifique. Sa barre de vie se trouve au bas de l'écran, histoire de savoir où l'on en est du combat.

Les décors ont tous été réalisés avec force soins et moult détails, et donnent une pureté des graphismes jamais atteinte dans la 2D.



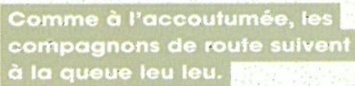


Le déplacement dans les villes et villages se fait sur une sous-carte où parfois se déroulent d'importants événements.








Comme à l'accoutumée, les compagnons de route suivent à la queue leu leu.



Chaque écran du jeu est un mini chef-d'oeuvre d'illustration.

Plus loin — Les bases du combat

Les combats de Legend of Mana mêlent adroitement action en temps réel et gestion à la RPG. Chaque personnage dispose de deux sortes de coups. Les coups puissants mais lents et les coups rapides qui s'enchaînent facilement. Selon l'arme qu'il aura choisi, chaque personnage pourra attaquer différemment et composer des enchaînements qui varieront selon les boutons utilisés. Un principe nouveau fait aussi son apparition dans ce volet : la « synchro ». Lorsqu'un éclair traverse les trois barres de vie des héros du jeu, cela signifie qu'ils sont chauds pour le combat et qu'ils se sentent victorieux. Cela se ressent dans leur force de frappe qui se trouve décuplée quelques instants.





alors que ce titre, même en import japonais, devrait être parfaitement jouable pour les Européens (même si ceux-ci ne comprendront rien à l'histoire !). Quant à la réalisation technique, le jeu est, graphiquement somptueux. Un travail particulier sur les décors a permis à Square de créer un univers extraordinaire. Legend of Mana devrait être l'un des plus beaux titres de la PlayStation. Les décors pré-calculés donnent à cette production un cachet unique que les amateurs de curiosité et d'esthétique sauront apprécier. Côté effets graphiques, Square ne s'est pas arrêté aux seuls décors. Les boss, nombreux et magnifiques, occupent généralement un bon tiers de l'écran et utilisent des sorts impressionnants. Square revient sur le devant de la scène après le génial Final Fantasy VIII et quelques déceptions en fin d'année 1998. On peut en être persuadé : Legend of Mana sera un des titres forts au Japon cet été. Une version européenne de ce jeu serait une vraie bénédiction !



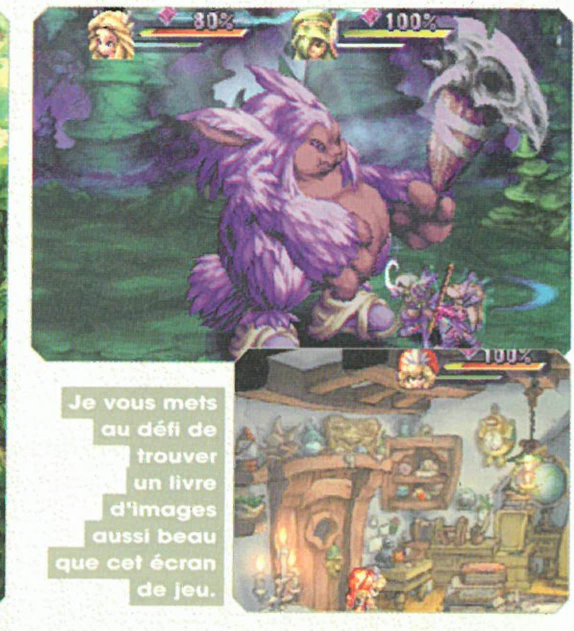






Les forces mana qui sommeillent dans chaque artifact pourront être réveillées afin d'entrer en communication avec elles.





Je vous mets au défi de trouver un livre d'images aussi beau que cet écran de jeu.



Frame Gride

EDITEUR	FROM SOFTWARE
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE AU JAPON	ETE 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUEE

Après King's Field, From Software change de genre et s'inspire très librement de Gundam et du Moyen Age. Drôle de mix.





Frame Gride

Il est possible d'effectuer de foudroyantes accélérations pour surprendre un adversaire.



Les Kishi sont pilotés par des pros et donneront du fil à retordre au joueur.



Grâce aux propulseurs dorsaux, on peut s'élever dans les airs un court instant.



Frame Gride vous propose de piloter un robot de combats dans un univers d'Heroïc Fantasy. Aux commandes de votre appareil, vous pourrez découvrir 4 scénarios différents. En début de partie, pas question de le choisir : la console le détermine pour vous après vous avoir posé quelques questions ! Une fois votre scénario assigné, vous n'avez plus qu'à vous promener sur une carte en 2D, pour affronter vos adversaires. Ces derniers sont de 2 genres. La première catégorie dénommée Zako se compose en fait de petites frappes que vous n'aurez aucune difficulté à rosser. La seconde, qui comprend les ennemis de classe Kishi, regroupe en fait l'équivalent des boss. Ils sont au nombre de 9. Contrairement aux Zako, les Kishi vous donneront du fil à retordre.

Gestion d'équipement au programme

Votre robot dispose d'options que vous allez devoir régler au mieux, pour obtenir une machine de combats performante. Une fois des Zako ou des Kishi vaincus, vous gagnerez des pièces que vous pourrez adapter à votre Mech pour le rendre plus puissant. Un classique même si, dans ce genre de jeu, il est indispen-

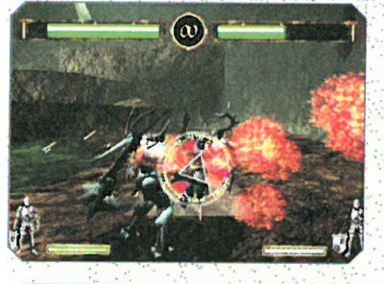
sable de pouvoir customiser votre combattant mécanique. Une fois le mode story terminé, vous pourrez vous promener librement sur la carte pour combattre à loisir des ennemis et pour renforcer votre robot. Le but : obtenir le mech ultime, le Goldorak de la Dreamcast ! Je m'emballe un peu là. Une fois l'ultime robot assemblé, vous pourrez l'enregistrer sur une Visual Memory et l'amener chez un pote pour y livrer des duels infernaux. Proposant une action trépidante à la Virtual On et un design vraiment original, Frame Gride risque d'en surprendre plus d'un. Avec en parallèle Gundam, la Dreamcast semble accueillir tous les robots géants du monde.



En plus du combat à l'épée au corps à corps, le robot possède aussi des armes à distance.



L'épée permet de balayer les adversaires un peu trop collants.





Plus loin

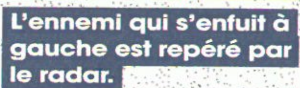
Le garage à robots

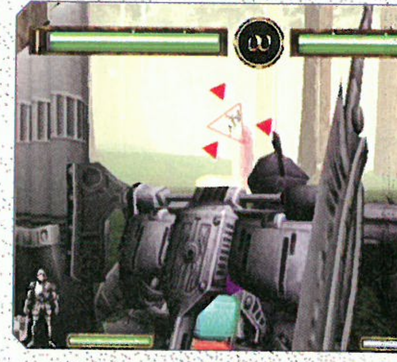
Avant de se déplacer sur la carte, le joueur aura accès à un « garage » dans lequel il pourra modifier son robot avec les pièces récupérées sur les Zako ou les Kishi vaincus. Il sera donc possible de modifier les accessoires, la puissance et même la couleur de son robot.

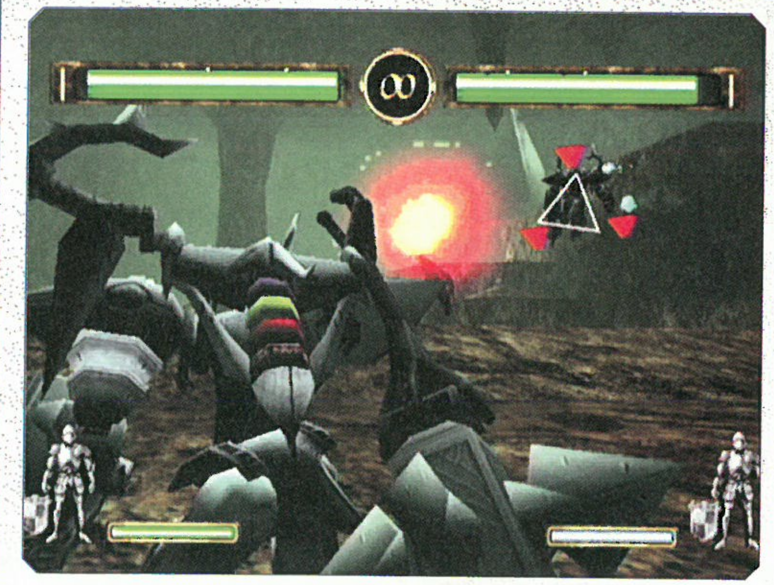







L'ennemi qui s'enfuit à gauche est repéré par le radar.





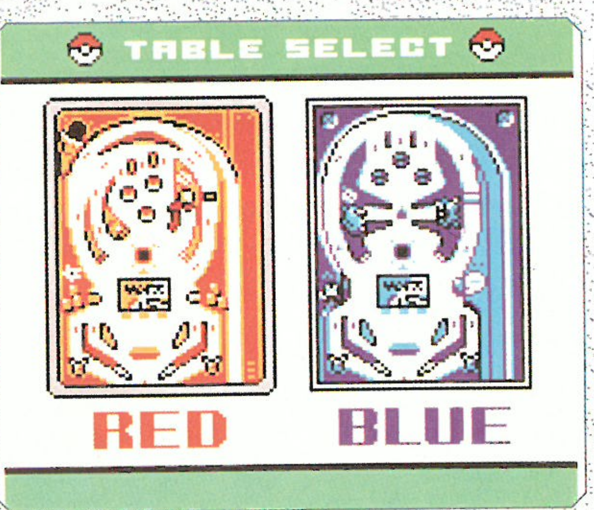


Pokemon Pinball

EDITEUR	NINTENDO/GAME FREAK
MACHINE	GAME BOY COULEUR
SORTIE AU JAPON	FIN AVRL
SORTIE EN EUROPE	OULAH

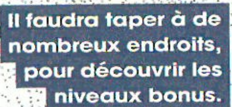
Nintendo exploite autant que possible sa populaire licence de Pokemon. Cette fois, les Pikachu se retrouvent dans un flipper.





Le joueur peut choisir entre le flipper rouge et le flipper bleu.

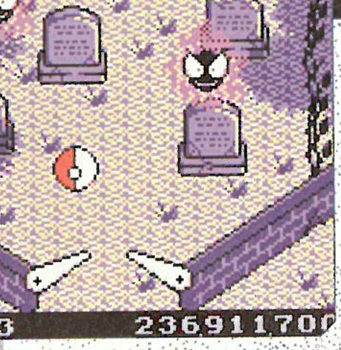
Pokemon Pinball



Il faudra taper à de nombreux endroits, pour découvrir les niveaux bonus.

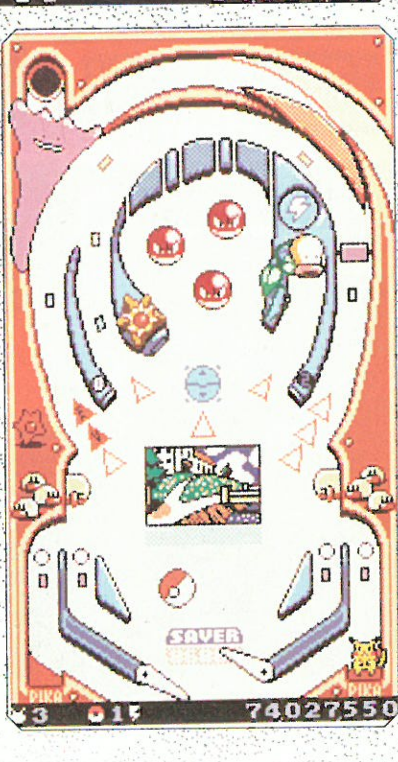


L'un des nombreux stages bonus prend les Gos et les Genga, Pokemon fantômes, comme thème.





Il est possible d'imprimer ses scores grâce à la Pocket Printer.



Pokemon Pinball ou comment rentabiliser à fond une licence et se faire de l'argent. En leur temps, Sonic et les Power Rangers (j'ai écrit « Power Rangers », je dois vite me purifier !) s'étaient aussi essayés aux joies du flipper. Cette fois, ce sont donc les personnages de Pokemon qui vont passer sur le billard... électronique, bien sûr. Reprenant fidèlement l'univers Pokemon, Pokemon Pinball vous propose de jouer sur deux tables différentes. Chacun de ces deux écrans vous propose des options différentes et vous invite à capturer des Pokemon. Pour cela, alors qu'ils passent sur la table, il faudra les viser avec la bille. Tout un programme. Il ne faudra pourtant pas oublier que la bille ne doit pas filer entre les flips. C'est bien beau de chasser du Pokemon mais bon...

Cartouche vibrante

L'innovation majeure de ce titre, car il y en une, c'est bien évidemment la fonction vibration de la cartouche. La cartouche Game Boy Color fonctionne comme un Rumble Pack ! Et vu le poids d'une Game Boy, autant dire que le jeu secoue suffisamment pour donner le change au joueur exigeant. Votre Game Boy va prendre vie grâce aux Pokemon. On aura tout vu. Cela dit, pour les fans absolus, sachez aussi qu'outre un flipper, le jeu proposera un très grand nombre d'écrans-bonus reprenant pour chacun d'eux le thème d'un Pocket Monster différent. Ce titre, qui sera certainement disponible au Japon lorsque vous lirez ces lignes, n'est pas encore prévu en Europe. Patience.



Pokemon Stadium 2

EDITEUR .... NINTENDO/GAME FREAK
MACHINE .... NINTENDO 64
SORTIE AU JAPON .... FIN AVRIL
SORTIE EN EUROPE .... NOËL 99 (PREVISION)

Discret mais efficace. Ainsi pourrait-on qualifier Nintendo qui, faute de nous submerger de titres, propose des jeux assurés de faire un carton, au Japon.



Selon le stade où se déroulera le tournoi, les règles seront différentes.



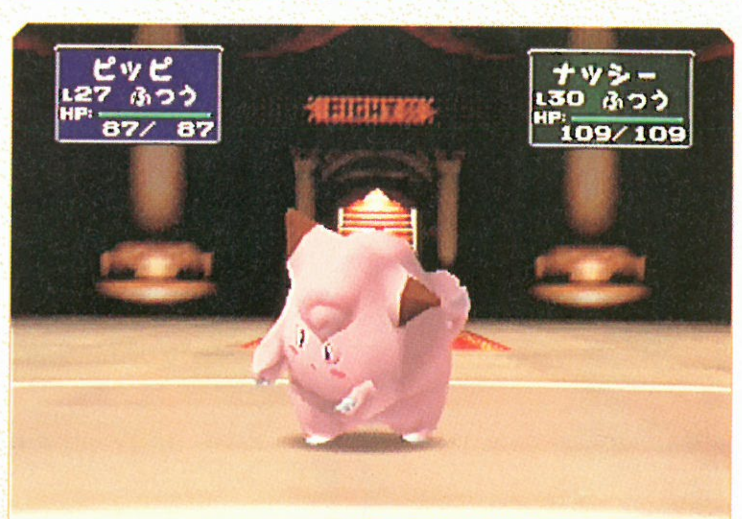
Fushigidane était un des grands absents de la version précédente du jeu.

L'un des mini-jeu : il faut manger le plus de sushis possible avec la grande langue des Belolinger.

Pokemon Stadium 2

Avec Pokemon Stadium 2, Nintendo risque une fois de plus de susciter l'engouement des jeunes Japonais et de booster ainsi les chiffres de vente, comme il sait si bien le faire. Pokemon Stadium 2 devrait donc, à la manière du premier volet testé dans notre numéro de septembre dernier, recevoir un accueil enthousiaste de la part du public... japonais. Nous vous rappelons brièvement le principe de Pokemon sur Game Boy : il s'agit d'un RPG dans lequel le joueur ne combat pas lui-même mais utilise des monstres qu'il a auparavant capturés. On prend ensuite la cartouche Game Boy qu'on place sur celle de la N64 (Pokemon Stadium) dans un emplacement spécifique. La première version de Pokemon Stadium, qui s'était raisonnablement bien vendue, a cependant déçu beaucoup de fans, car sur les 151 monstres existants sur Game Boy, seuls 41 étaient sélectionnables une fois arrivés sur N64. L'erreur est donc réparée avec cette cartouche de 256 Megas qui propose aux joueurs de faire s'affronter, sur N64, les monstres acquis sur Game Boy grâce à un adaptateur GB-N64 vendu avec le jeu. Au niveau des options supplémentaires, le soft proposera 9 mini-jeux mettant en scène divers Pokemon, et le menu de copie GB-N64 sera désormais beaucoup plus simple. Pokemon GB étant prévu pour sortir en France en septembre, on peut décemment espérer Pokemon Stadium 2 pour Noël, comme laissé entendre au salon du jouet en janvier dernier. Allez, on y croit. Après tout, il n'y a pas que le Japon dans la vie, Monsieur Nintendo.

Pika, pika, pika !



Grâce aux 256 Mégas de la cartouche, les 151 monstres peuvent utiliser, en moyenne, une vingtaine de techniques de combats différentes.



Le menu qui permet de copier les Pokemon de la Game Boy à la N64.





SILENT BOMBER

EDITEUR	BANDAI
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON	SEPTEMBRE 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUÉE

Bandaï s'investit sur PlayStation. Silent Bomber est un titre qui pourra en surprendre plus d'un, aussi bien dans le fond que dans la forme.









Les ennemis équipés d'armures de combats sont rapides et coriaces.



Les interventions radio sont fréquentes et donnent du piment à l'action.

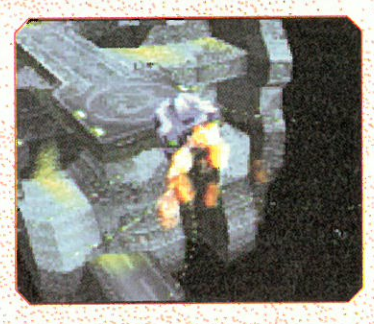
Silent Bomber







La console parvient à gérer un grand nombre d'explosions aux effets très complexes.





Silent Bomber est un jeu qui manifestement a été très inspiré par Metal Gear Solid. Ce n'est d'ailleurs pas un mal, quand on voit le résultat ! L'action prend place dans le futur, où des planètes très évoluées asservissent d'autres astres moins belliqueux. Belle mentalité... L'une de ces planètes est menacée par un gigantesque vaisseau spatial de 200 kilomètres de long, le Dante. Ce colossal Dante possède une puissance de feu suffisante pour détruire instantanément n'importe quelle planète et permettre, à ses propriétaires, de tenir en respect bon nombre de systèmes solaires. C'est donc pour mettre fin à cette suprématie que l'armée de Hornet a entraîné et envoyé Jutah, un « Silent Bomber », sur le Dante afin de le saboter de l'intérieur. Pour mener à bien sa mission, Jutah possède l'équipement standard des Silent Bomber, à savoir un générateur d'explosifs et des bottes lui permettant de courir à une vitesse hallucinante. Largué au cœur du vaisseau, Jutah est seul contre tous. Un classique. Du moins au départ, car, par la suite et à la manière de Metal Gear, des personnages secondaires feront leur apparition pour déclencher divers coups de théâtre. Découpé en secteurs, le vaisseau est véritablement gigantesque. Pour le traverser, le joueur devra, à chaque fois, réaliser des objectifs bien précis. Les armes de base de Jutah sont, bien entendu, de petites bombes qu'il dépose avant de les déclencher ou qu'il lance sur l'ennemi après l'avoir locké. En cours de jeu, il trouvera de nouvelles armes, comme le napalm liquide ou les grenades autoguidées, qui lui permettront de remplir plus facilement sa mission. Bien avancé, le titre est déjà techniquement impressionnant, avec beaucoup d'effets et d'explosions, dans un décor vaste et détaillé, tout en 3D. Les qualités techniques suffiront-elles à faire la différence ? Peut-être un futur hit, dont le seul défaut est de sortir relativement tard.

Action et scénarisation

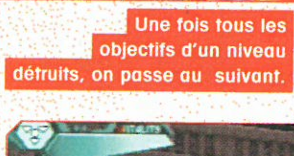


Le napalm liquide est une arme efficace mais pas très précise.



La taille de certains ennemis est impressionnante.





Une fois tous les objectifs d'un niveau détruits, on passe au suivant.

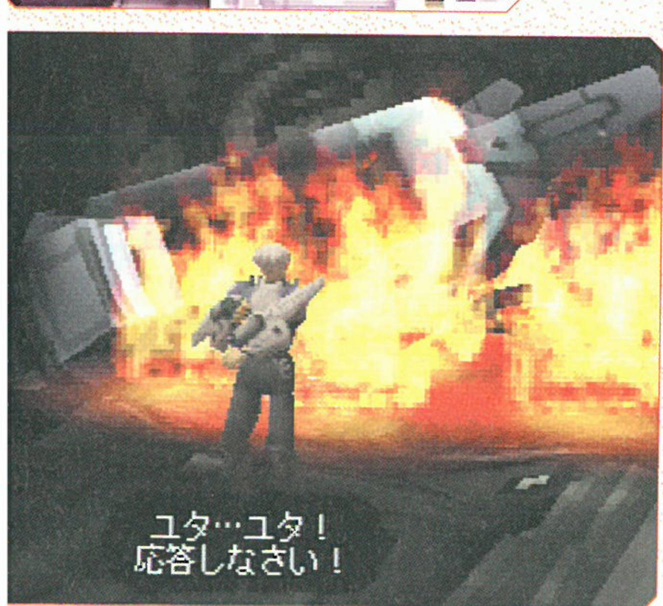
Repéré, Jutah est harcelé par les robots de défense.



Vos cibles sont précisément indiquées par le symbole « target », difficile de se tromper.

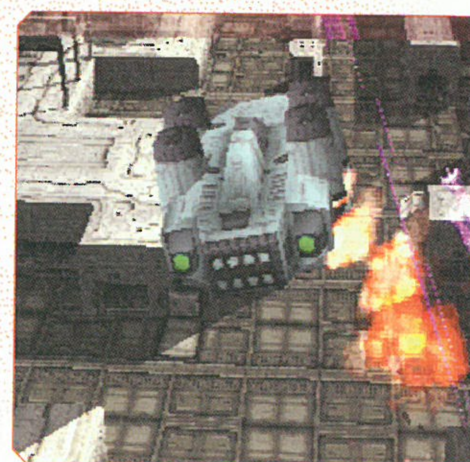












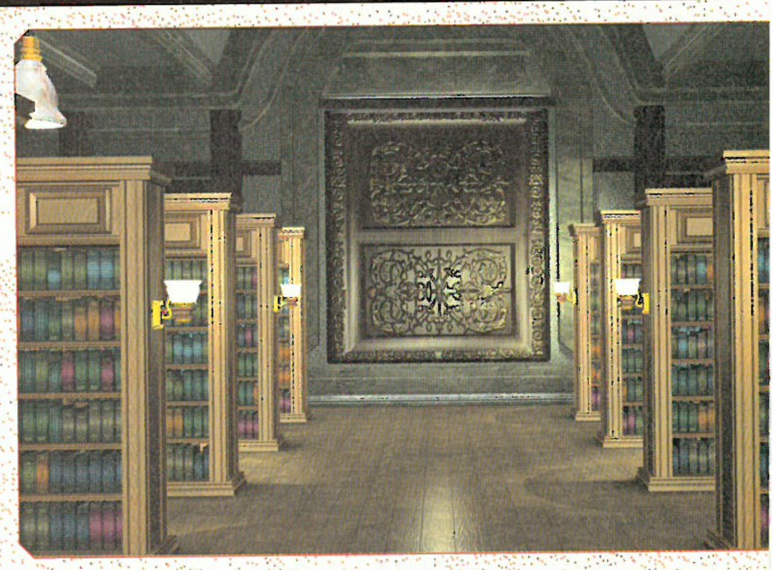
Echo Night 2

EDITEUR .... FROM SOFTWARE
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON .... ETE 99
SORTIE EN EUROPE .... NON COMMUNIQUEE

Après la saga des King's Field, From Software s'essaie aussi au jeu d'ambiance. Un genre initié par Konami et Silent Hill.



Votre personnage est généralement vu de dos, ce qui facilite les déplacements.





Echo Night 2



Ambiance botanique dans la serre.

Ce petit chien tient dans sa gueule une clef qui vous fait manifestement défaut.



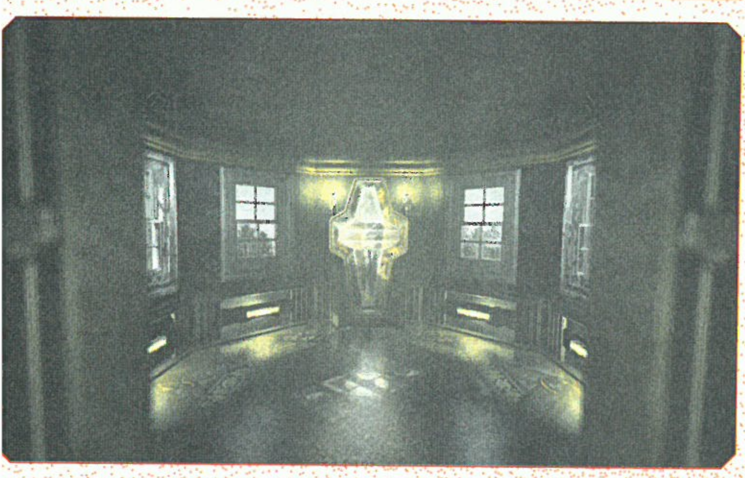
Une jolie fille malheureusement un peu trop transparente pour être honnête.

Christina Collins est une très jolie femme qui a la grande chance d'être votre fiancée. Pourtant, cette créature de rêve, qui semblait parfaite, possède un seul petit défaut (toutes les mêmes, comme dirait Chris) : elle a disparu sans laisser d'adresse. Après avoir fait appel en vain aux policiers, vous décidez de vous rendre à la bibliothèque où elle a été aperçue pour la dernière fois. Là, vous trouvez votre premier indice : une photo de Christina entourée de deux femmes. En arrière plan, sur ce cliché : le manoir de Clancy, haut lieu de l'épouvante. L'aventure commence alors pour vous ! A la manière d'un thriller, Echo Night 2 vous emmène dans ce lugubre manoir d'où il faudra sortir Christina (elle ne peut pas se débrouiller seule...). Une fois dans la maison hantée, il vous sera possible de croiser des esprits et de discuter avec eux. Ils ont chacun une personnalité propre avec laquelle il faudra compter pour agir.

On meurt... de peur

Echo Night 2 est un jeu d'ambiance dans lequel le joueur ne prend en fait quasiment aucun risque. Il sera, dans le pire des

cas, bloqué par des esprits hostiles qui ne le laisseront passer qu'à condition qu'il résolve une énigme. Au fur et à mesure que le temps passe, les pièces évoluent, se transforment ou laissent la place à de nouveaux endroits. Le jeu se déroule en temps réel et, selon l'heure à laquelle vous jouerez, le manoir aura une allure particulière. Cette interaction avec le facteur temps aura, selon les programmeurs, une grande influence sur le déroulement du scénario et devrait proposer un genre inédit, à savoir le jeu d'aventure en temps réel. Avec des spécialistes du gothique comme From Software (King's Field sur la PlayStation), on peut s'attendre à un excellent produit d'aventure/ambiance. Il y a toutefois peu de chances pour que le produit arrive un jour en Europe.







...trée du manoir est des plus impressionnantes.





Un grand classique des maisons hantées et des énigmes : le piano.







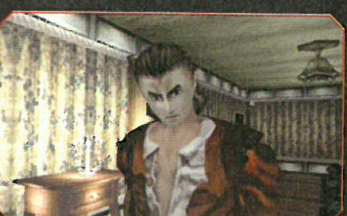
Plus loin

Vos amis les morts et les vivants



Norma Priss
Une petite âme perdue qui joue du piano.

Brian Nord
Comme le héros, il est prisonnier du manoir et cherche un moyen d'en sortir tout en vous livrant des conseils.



La femme rousse
Nom et origine inconnus pour ce personnage mystérieux qui apparaît de temps en temps pour vous mettre en garde et vous donner des indices.

Eliott Clancy
Un petit garçon transformé en spectre. Selon lui, il y a des choses très importantes dans une certaine armoire.



Christina Collins
Votre fiancée disparue.

Kent Parmer
Votre ami le conservateur de la bibliothèque, qui vous a aiguillé sur l'étrange manoir.





Mark Bizel
Un spectre qui était barman de son vivant. Il est un peu le maître d'hôtel de cette demeure.

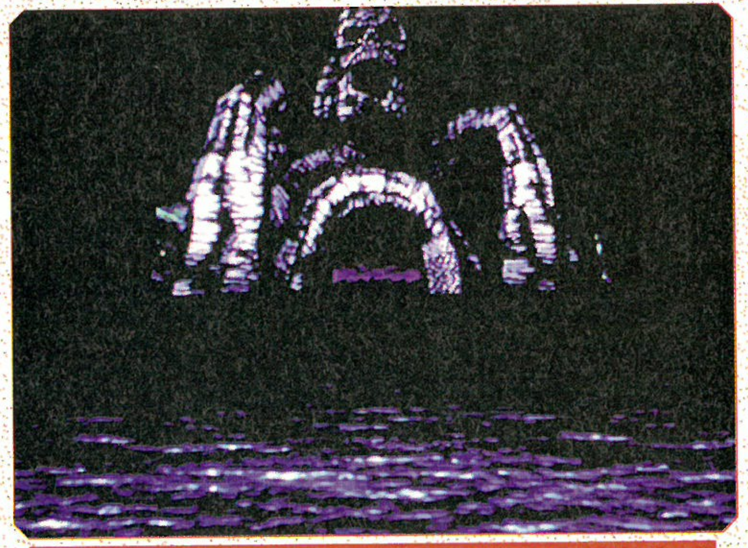




Dynamite Deka 2

EDITEUR .... SEGA
MACHINE .... DREAMCAST
SORTIE AU JAPON .... 25 JUIN 99
SORTIE EN EUROPE .... NON COMMUNIQUEE

En attendant une hypothétique adaptation de Spike Out sur Dreamcast, les fans de « bourre-pif » pourront laisser libre court à leurs instincts de cogneurs en jouant à la suite de Dynamite. Ça va chauffer !



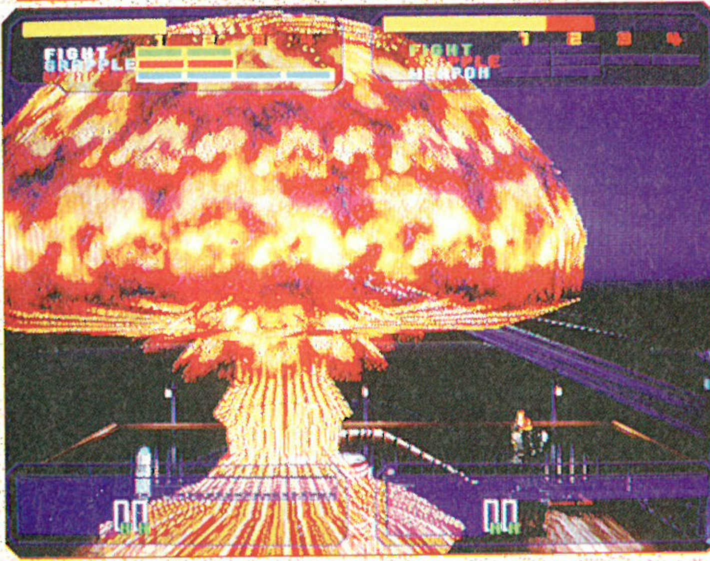
3 missions divisées en 4 stages. La durée de vie sera-t-elle à la hauteur ? Mystère...

Dynamite Deka 2

Evidemment, il sera possible de jouer à deux simultanément.



La borne de Dynamite Deka 2 est sortie au Japon depuis maintenant plus d'un an, la réalisation date quand même un peu.



Souvenez-vous, il y a un peu plus de deux ans, en mars 1997 pour être exact, Sega adaptait Dynamite Deka (Die Hard Arcade) sur Saturn. A l'époque, tous les fans de la borne d'arcade s'étaient précipités dans les magasins spécialisés pour acheter la référence ultime d'un genre aujourd'hui tombé en désuétude. Ah - gros soupir de nostalgie - je ne pourrai jamais oublier ce moment. Je me revois, assis en tailleur devant mon écran, les yeux écarquillés, les mains tremblantes d'excitation, mes petits doigts agiles tapotant frénétiquement sur les touches du pad pour casser du bad guy à grand coup de bombe aérosol ou de club de golf. Le pied ! Et 20 minutes plus tard, plus rien, the end. Je venais de finir le jeu, comme ça, les doigts dans le nez ! Aaargh ! Vingt minutes, 1 200 secondes, 350 balles. Le rêve (la conversion était parfaite) se transformait subitement en cauchemar. Tout ça à cause d'un niveau de difficulté trop faible et de ce satané petit jeu du sous-marin qui permettait de gagner 10 crédits (hein, T.S.R.) ! Enfin, tout ça pour dire que la suite, Dynamite Deka, est prévue sur la 128 bits de Sega et qu'on souhaite tous ici que la durée de vie ne soit pas équivalente à celle d'un sandwich grec !

La croisière s'amuse

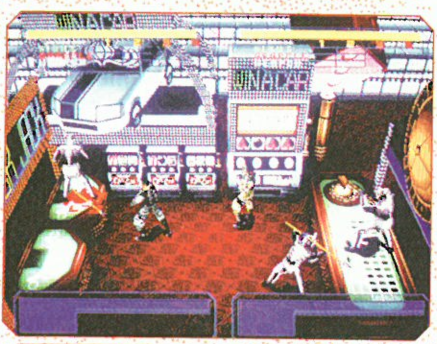
D'un point de vue scénaristique, ne vous attendez pas à un miracle, n'oublions pas qu'il s'agit d'un beat'em all ! Dans le premier volet, des terroristes prenaient d'assaut un gratte-ciel et retenaient en otage la fille du président des Etats-Unis. Le jeu s'inspirait ouvertement du Piège de Cristal, le célèbre film de John McTierman . Dans ce second opus, les mêmes terroristes s'en prennent à nouveau à la pauvre fille du président qui vient tout juste de finir une psychothérapie. Mais, cette fois, l'action se situe à bord d'un paquebot luxueux, en plein milieu de l'océan ! Vous saisissez la nuance ? Les cinéphiles avertis penseront immédiatement à Speed 2 ou encore (gloups) à Piège en Haute Mer ! Pour faire le ménage, les services secrets américains ont bien sûr décidé de faire appel à trois agents spéciaux rompus aux arts martiaux.

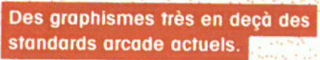
On retrouve le héros de Dynamique Deka, Bruno Delinger plus connu sous le nom de Mr Dynamite (!), plus deux petits nouveaux : Jeane Ivy, une charmante demoiselle et un clone de Dennis Rodman, Eddie Brown. Ces trois personnages disposent de techniques totalement distinctes (combos, projections et supers), ce qui n'était pas le cas dans le premier volet. Jeane est une spécialiste en aïkido, Bruno, son truc, c'est plutôt les baffes à la Bud Spencer, enfin, Eddy pratique le muay thaï et se sert accessoirement de deux poignards ! Un peu de finesse dans un monde de brutes !

Concernant l'atmosphère de cette suite, AM 1 a choisi de jouer la carte de l'auto-dérision et de la parodie. Par exemple, en plus des armes classiques (flingues, couteaux, grenades, lance-roquettes), vous pourrez donner des coups de poissons morts ou encore balancer des chiche-kebabs à la figure de vos adversaires ! Les boss sont dans le même ton : cuistot géant, guerrier Zulu, clone de Mr T... bienvenue dans le sur-réalisme made in Japan. Il paraît que les développeurs sont des fans des comics U.S. des seventies... hum. Le système de bonus quant à lui a légèrement évolué. La collecte de certains power up permettra en effet de déclencher des « extra fighting abilities » particulièrement dévastatrices pendant un temps limité. Enfin, un peu à la manière de HOTD2, Dynamite Deka 2 proposera plusieurs embranchements et des cut-scenes dynamiques. Un moyen de briser la monotonie inhérente au genre. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer que cette conversion Dreamcast soit en tout point fidèle à l'original et, pourquoi pas, la transcende. La borne d'arcade étant basée sur une carte modèle 2, ça ne devrait logiquement pas trop poser de problème à AM 1. Dernière chose, si vous souhaitez avoir un avant-goût du gameplay, sachez que DD2 vient tout juste d'arriver dans les salles d'arcade parisiennes. Ça mérite bien une petite pièce ou deux, non ?

Un buddy game parodique






Des graphismes très en deçà des standards arcade actuels.



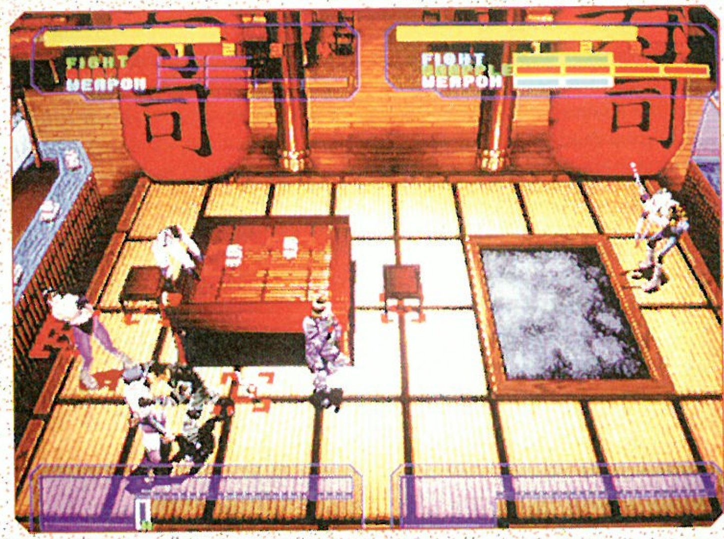
Des boss kitch à souhait. Les développeurs d'AM 1 ont forcé sur le saké !

Des ennemis exotiques pour ce deuxième volet.

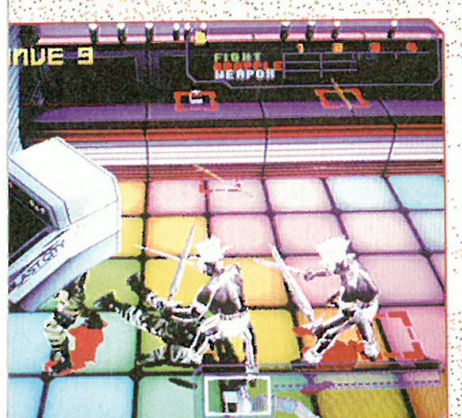
?! Il n'est pas frais mon poisson ?!



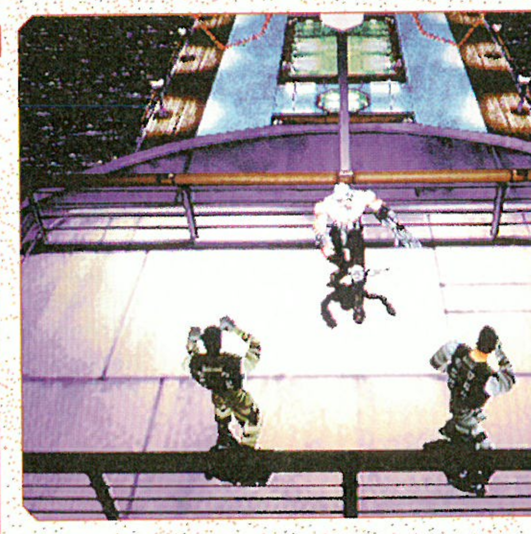




Plusieurs embranchements et 3 fins possibles.

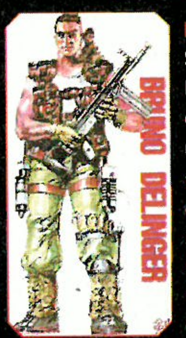






Plus loin

Un trio de choc



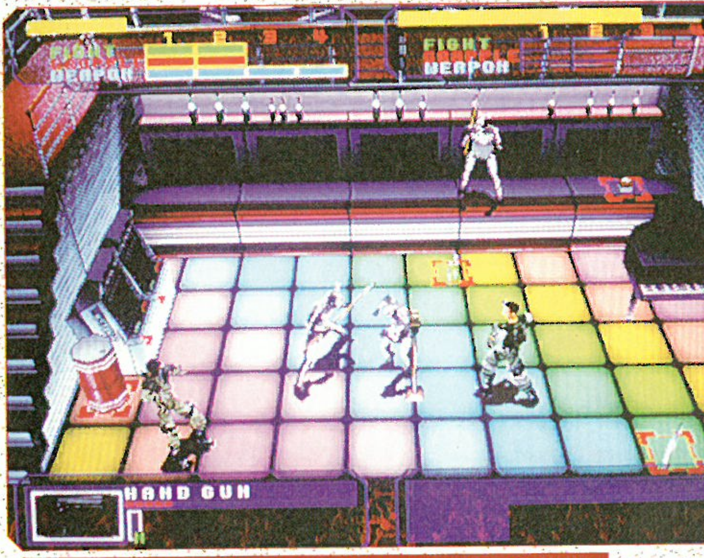
Bruno Delinger : (43 ans) est le héros du premier Dynamite Deka. Surnommé Mr Dynamite par ses collègues de la SFPD Force, Bruno a été promu inspecteur de police. Super ! Une promotion de rêve qui lui vaudra, le jour de sa retraite, une magnifique montre en plaqué or et une prime trimestrielle de 50 dollars ! Le gouvernement américain est décidément trop généreux.

Jeane Ivy : une gonzesse dans l'armée, on n'a jamais vu ça. Ah, si, dans GI Jane, le navet de Ridley Scott, mais bon, c'était un film. Plutôt que de donner naissance à un enfant (27 ans, c'est le bon âge), Jeane a préféré rejoindre les Navy Seals, les meilleurs, la crème de la crème, histoire de prouver qu'elle est un homme, un vrai... heu ? C'est aussi une experte en aïkido.

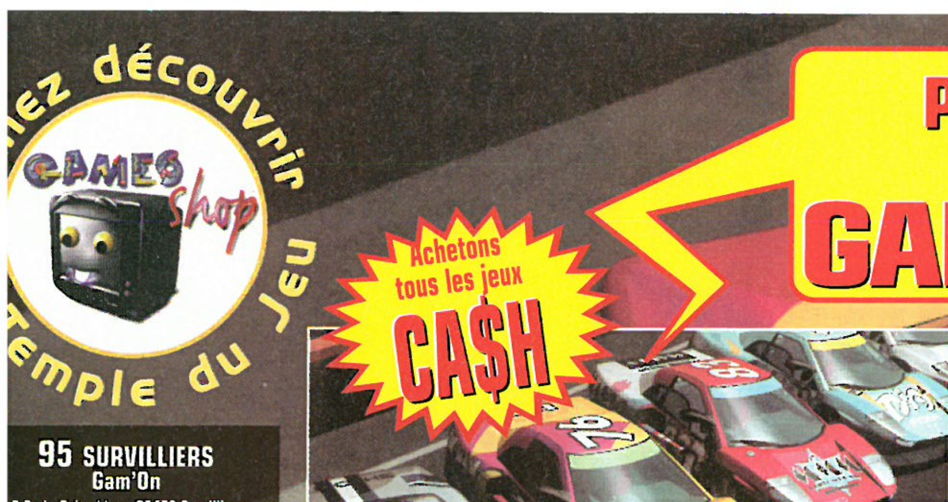
Eddie Brown : avant d'intégrer les Navy Seals, les meilleurs, la crème de la crème (!), Eddy a d'abord fait parler de lui, la batte à la main. Non en fracassant des Pumpkin's head dans des fêtes foraines mais tout simplement en jouant au base-ball dans une école de fils à papa. L'histoire ne nous dit pas comment Eddy le brun est devenu capitaine à 21 ans. J'veux pas dire mais, entre le base-ball et les Navy Seals, il y a quand même un gouffre. Encore un exemple de réussite sociale.







Vous pouvez utiliser le mobilier pour vous défendre. Classique.



PARTEZ GAGNANT AVEC GAMES' SHOP !

95 SURVILLIERS
Gam'On
C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 68 22 15

94 SAINT MAUR
Games' Shop
...ue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

91 LONGJUMEAU
Games' Shop
...rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
tél. : 01 69 79 01 31

91 JUVISY SUR ORGE
Games' Shop
...0 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

78 RAMBOUILLET
Game FX
... à 6 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

77 FONTAINEBLEAU
Game Time
rue de la cloche - 77300 Fontainbleau
Tél. : 01 60 71 91 14

75 PARIS
World Games
204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 28 18

75 PARIS
Game Fan
44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

62 BETHUNE
Games' Shop
22 rue Saint Pry - 62400 Bethune
tél. : 03 21 56 18 45

45 MONTARGIS
Games' Shop
...3 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

Rejoingnez notre réseau de revendeurs
...803 32 66 22

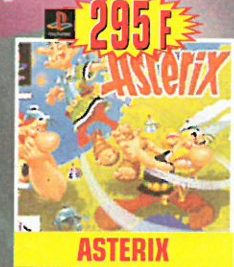




RIGE RACER 4



METAL GEAR SOLID — ABSOLUTE FOOTBALL



ASTERIX



MARVEL VS STREET FIGHTERS



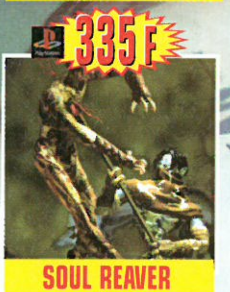
STREET FIGHTER ALPHA 3



TAI FU



POY POY 2



SOUL REAVER

345 F — VIGILANTE 8

395 — FLYING DRAGON

295 F — JACK NICKLAUSS GOLF

225 F — LE SENS DU DEVOIR



CASTELVANIA 3D



MONACO GP 2



MICRO MACHINE 64 TURBO



RESIDENT EVIL 2



GTA LONDON

PC

Battle of Britain	345
Global Domination	295
Heavu Gear 2	315
Live Wire	195
Official Formula One Racing 98	295
Quest for Glory 5	295
Red Guard	315
Revenant	295
Toca 2	295
Viper Racing	295

PLAYSTATION

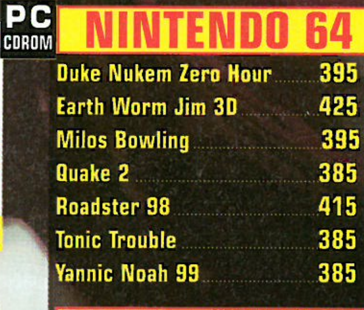
Castrol Honda Super Bike	335
Driver	335
Diver's Dreans	325
Kensei Sacred Fist	325
Live Wire	275
Monkey Hero	305
Street Fighter col 2	325
The X-Files	335

NINTENDO 64

Duke Nukem Zero Hour	395
Earth Worm Jim 3D	425
Milos Bowling	395
Quake 2	385
Roadster 98	415
Tonic Trouble	385
Yannic Noah 99	385

GAME-BOY COUL...

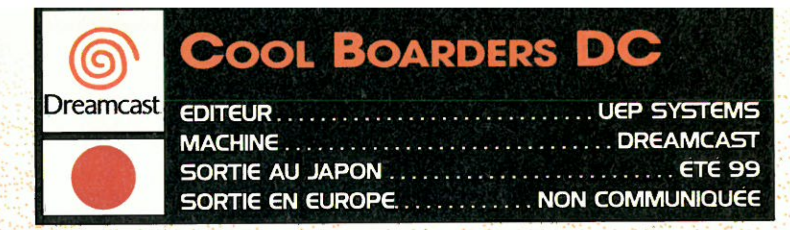
Azur Dreams	255
BreakOut	185
Centipede	185
Froger	185
International Track & Field	235
ISS	195
Holy Magic Century couleur	205
Spawn	235
World Rally	235



Boosters ..16 F
Starters ...55 F
MAGIC L'Assemblée



PC MULTIMEDIA K6 350 3D



Cool Boarders DC

EDITEUR	UEP SYSTEMS
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE AU JAPON	ETE 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUEE

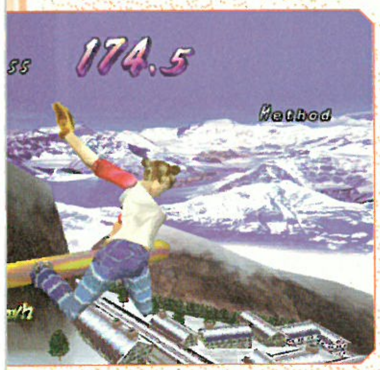
Après avoir laissé le troisième volet de Cool Boarders à 989 Studios, Uep Sytems rempile, mais cette fois sur Dreamcast. La série tant controversée trouvera-t-elle enfin ses marques ? Suspens...





A défaut de percuter des skieurs, vous pourrez faucher des moutons !

Cool Boarders DC



Des tricks de Martiens comme on les aime.





60 images par seconde et des dénivelés de fous pour des sensations extrêmes.

Vous pensiez peut-être que Sony avait confié le troisième Cool Boarders à 989 Studios en raison de la qualité discutable des deux précédents volets ? Nan, vous êtes sur la mauvaise voie ! Les petits gars de Uep Systems avaient tout simplement envie de changer d'air, de s'oxygéner financièrement, si vous préférez. Du coup, ils sont allés voir ce qui se passait du côté de chez Sega et de la Dreamcast, ne pouvant plus se contenter apparemment des 32 bits de la PlayStation. Jusqu'à aujourd'hui, le studio nippon avait témoigné d'une grande discrétion à l'égard de son produit. Sur le Net, comme d'hab', on spéculait gaiement sur 4, 5 photos du jeu qui se battaient en duel et la vidéo présentée furtivement l'année dernière au Tokyo Game Show (le bonhomme de neige en train de rider, un grand moment) ! Mais, rassurons les fans de snowboard, l'horizon se dégage, les choses commencent tout doucement à se préciser. Il pleut des photos, les gars ! C'est bô, la vie, moi je dis... Pas de surprise, cette version Dreamcast ne trahit pas les canons du genre. Vous retrouverez la plupart des modes de jeu des dernières simulations en date plus quelques originalités pas piquées des vers ! En effet, en plus du half pipe, des snow park, des épreuves de descente, de boarder cross, de big air (j'en perds haleine) Cool Boarders DC proposera des courses où il vous faudra jouer à saute-mouton , éviter des chutes de blocs de glace gigantesques ou encore grinder comme un voyou sur les toits des chalets ! Nouvelle technologie oblige, vous ne riderez plus dans des couloirs de glace étriqués comme des rouleaux de sopalin. Le ton de ce quatrième volet est à la liberté et à l'espace. Eh oui, môssieur, dorénavant tous les parcours se rejoignent, vous pourrez passer d'une piste à l'autre comme ça vous chante. C'est la montagne, quoi. Techniquement, évidemment, Uep Systems, nous promet le Pérou. Cool Boarders devrait, si tout se passe bien, tourner en

Surfer en état de liberté

60 images par seconde sans ralentissements parasites et offrir tout un tas d'effets spéciaux qui tuent la gueule : traces dans la peuf, giclée de neige, jeux de lumière, etc. Concernant le gameplay, les développeurs ont voulu faire un jeu plus réaliste. Les appuis, les attitudes, l'inertie et les modèles de glisse ont donc été entièrement retravaillés. Heureusement ! Sinon, d'un point de vue esthétique, Uep Systems a encore pas mal de travail sur la planche. La modélisation des riders, bien que détaillée, demeure encore un peu anguleuse, les jonctions de polygones sont apparentes et leur look Pantashop laisse franchement à désirer surtout lorsqu'on le compare à celui des snowborders de 1080° sur Nintendo 64. Le rendu des décors laisse, en revanche, augurer de bonnes choses pour l'avenir. Enfin, Cool Boarders DC proposera un mode multi-joueurs en écran splitté pour free-styler en couple et sera compatible avec le VGA Box. Une fois n'est pas coutume, on croise les doigts pour que les développeurs ne fassent pas une erreur de carres !



Des modèles de glisse plus réalistes pour cette version DC. Enfin !

Le temps se gâte, il pleut des pierres...

C'est marrant mais quand je regarde cette rampe de big air, je pense à Christopher Reeve...

Un petit concours de « pipe » ça fait toujours plaisir !



DRAGON QUEST VII

EDITEUR	ENIX
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON	ETE 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUEE

Voici donc le jeu le plus attendu de l'année 1999 par nos amis les Japonais. Dragon Quest, inconnu en France, est pourtant l'une des sagas les plus célèbres au Japon.



On ressuscite toujours les pauvres aventuriers vaincus à l'église.



Les vues d'ensemble permettent de se repérer plus facilement.

Dragon Quest VII



Ce temple aérien semble empli de mystères.

Le château du roi est le passage obligé de tous les RPG.

Il était une fois...

Dragon Quest fut, en mai 1986, le premier RPG du monde sur console. Ayant connu un succès sans précédent, il devint une référence en la matière qui inspira bon nombre d'éditeurs. La série est aussi connue pour avoir toujours été illustrée par un très grand nom du manga, à savoir Akira Toriyama, auteur de Dragon Ball. Aujourd'hui encore, cet ancêtre qui compte tout de même 6 chapitres (4 sur NES et 2 sur Super Famicom) s'apprête à faire une entrée fracassante sur PlayStation. Prévu pour cet été 99, Dragon Quest VII est le jeu le plus attendu de l'année par un grand nombre de Japonais. La principale révolution de ce titre vient de son changement de réalisation. Jeu en 2D à l'origine, Dragon Quest passe en 3D avec la PlayStation. Il est donc désormais possible de tourner à 360° autour de son groupe de personnages, ce qui facilite la visibilité des lieux visités.

L'histoire du jeu, primordiale dans un RPG, est encore mystérieuse. Le héros principal, incarné par le joueur, est un jeune garçon de 16 ans environ habitant un village de pêcheurs. Son compagnon n'est autre que Kilfa Gran, le prince du château voisin, que la vie nobiliaire ennuie et qui rêve de devenir pêcheur et aventurier. Kilfa va donc très souvent fuguer du château, pour aller s'amuser avec son ami. Son père, le roi Barns, est un être sévère mais juste, qui sait faire face à toutes les épreuves, sauf une : le caractère de son fils. Sur cette intrigue familiale pour le moins classique, l'aventure pourra prendre racine. Tenue secrète, la trame devrait, tout comme celle d'un Final Fantasy VII, nous réserver bien des surprises. Prévu pour sortir cet été, Dragon Quest VII promet une quête longue, passionnante et pleine de rebondissements.

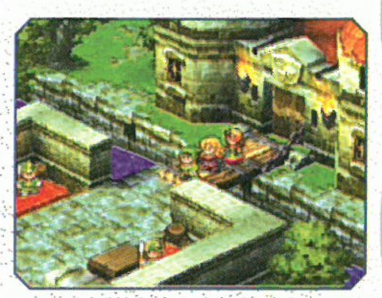
Plus loin

Les donjons sans dragon

Malheureusement pour nous, le mode combat de Dragon Quest VII est toujours tenu au secret et aucune photo n'est encore diffusée par Enix. Complètement refait et repensé 6 fois, le mode combat serait, selon le staff, un mélange réussi entre tradition et modernité, histoire de ne pas scandaliser les fans ni faire fuir les nouveaux venus. Les photos de lieux explorés sont elles, par contre, disponibles à foison.



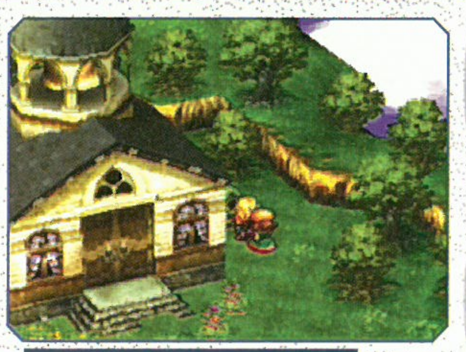




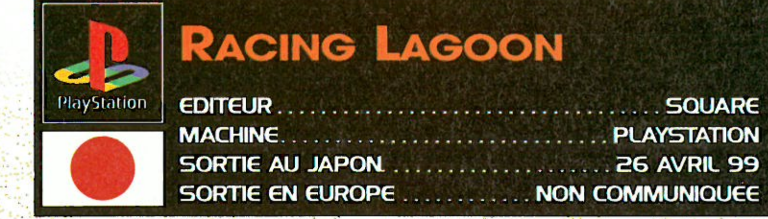








Les décors sont enchanteurs.



Racing Lagoon

EDITEUR	SQUARE
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON	26 AVRIL 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUEE

Spécialiste du RPG, Square s'essaie à un autre genre : la course automobile. Toutefois, l'originalité reste le maître mot.



Pour faire plus classe, beaucoup de mots anglais sont intégrés aux phrases des protagonistes.

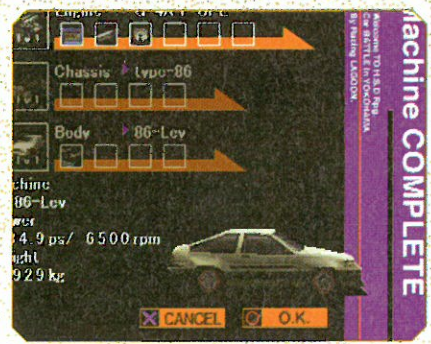


Racing Lagoon



Le design des personnages est vraiment très spécial.





Lorsque nous avons eu la chance de rencontrer Hideo Kojima (créateur de Metal Gear) en novembre dernier, nous lui avons demandé à quel genre de jeu il aimerait jouer, ce à quoi il avait répondu : « A un jeu de voitures où l'on continue d'être le pilote après la course. » Eh bien son souhait a été entendu par Square qui signe là son premier jeu de voitures, sans toutefois renier son expérience en matière de scénario-aventure.

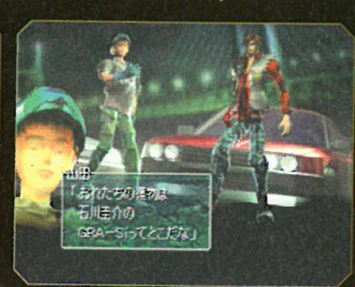
Le résultat ? Un « Racing-RPG » comme aime à le définir l'éditeur lui-même. Sortant des sentiers battus, cette simulation vous met dans la peau d'un jeune conducteur qui décide un jour d'entrer dans un gang de pilotes de voitures, les Racing Bay Lagoon Team de Yokohama. Vous l'aurez compris en lisant le mot « gang », Yokohama, cité portuaire, va être le lieu d'affrontements entre les divers membres des bandes locales. Des duels automobiles bien sûr ! Comme pour un jeu d'aventure classique, le héros pourra rencontrer une multitude de personnages, en se rendant dans les endroits stratégiques, comme à la maison de son chef de bande, au café, au garage, au Q.G. des bandes rivales ou encore à la casse. Chaque chapitre du jeu correspond à une nuit, où les défis se succèderont. On peut comparer ces phases de duels à des boss. Et, comme pour un RPG traditionnel, c'est lorsque vous vous baladerez en ville dans votre véhicule que vous aurez à mener aléatoirement des « combats ». Ces derniers seront de simples courses-défis que vous lanceront d'autres pilotes. Un appel de phare, une queue-de-poisson, et, à la manière de Final Fantasy, l'écran s'illumine et le mode course s'active ! Si vous gagnez, vous recevrez de l'argent ou de nouvelles pièces de véhicule de la part du vaincu, ce qui vous permettra de customiser votre bagnole. Original et bénéficiant d'une ambiance très particulière, voilà un jeu qui apporte enfin quelque chose qu'on se fera un plaisir de tester le mois prochain.

C'est trop bien de conduire !

Plus loin — Customiser son bolide

Pour améliorer les performances de votre engin, vous n'allez certainement pas vous salir les mains. Comme vous avez une grâce et une classe sans égales, ce sera votre ami le bouffon-gentil-comique-bon à tout faire de mécano qui vous fera tout ça. Comme dans un bon film d'action des années 70, le joueur est super-beau et sûr de lui, alors que son sous-fifre, petit et trouillard, apporte un contrepoint comique à la situation.





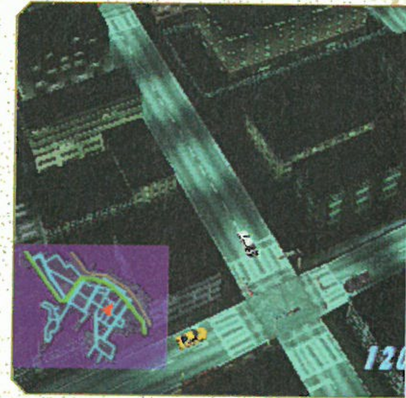


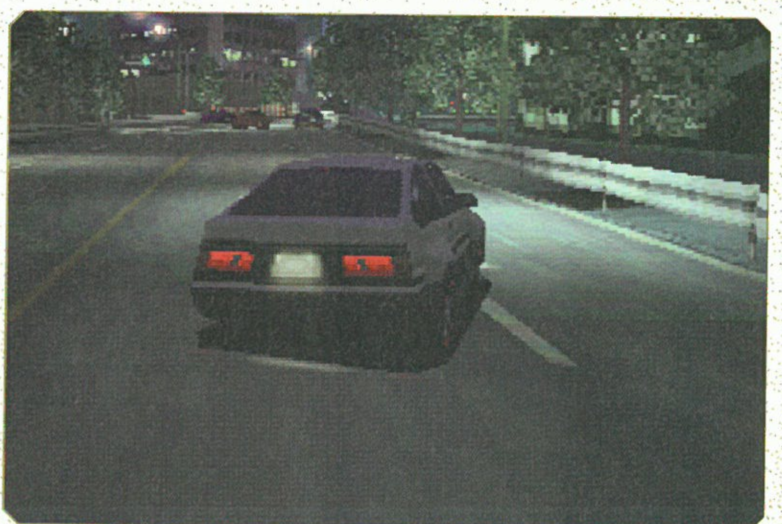
La serveuse du café est mignonne et, en plus, elle a souvent des choses à vous dire.



Un rival plein de classe. Et avec des gants Mapa aux mains...



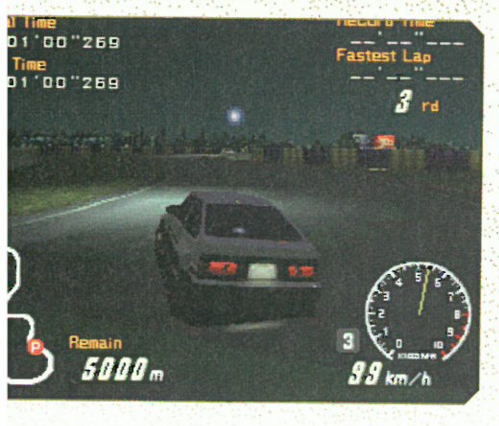


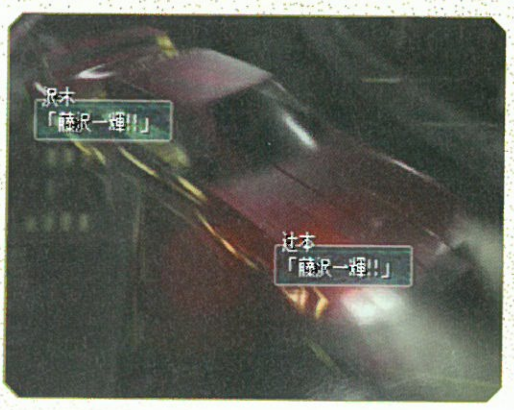


Au départ, votre caisse est assez minable, mais sa transformation en bolide qui tue ne saurait tarder.



La mise en scène a été pensée de A à Z.









KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 99

EDITEUR	SNK
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE AU JAPON	JUIN 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUÉE

Un King of Fighters sur console nouvelle génération ? Génial ! On ne verra pas la différence avec les versions Néo Géo ? Dommage.

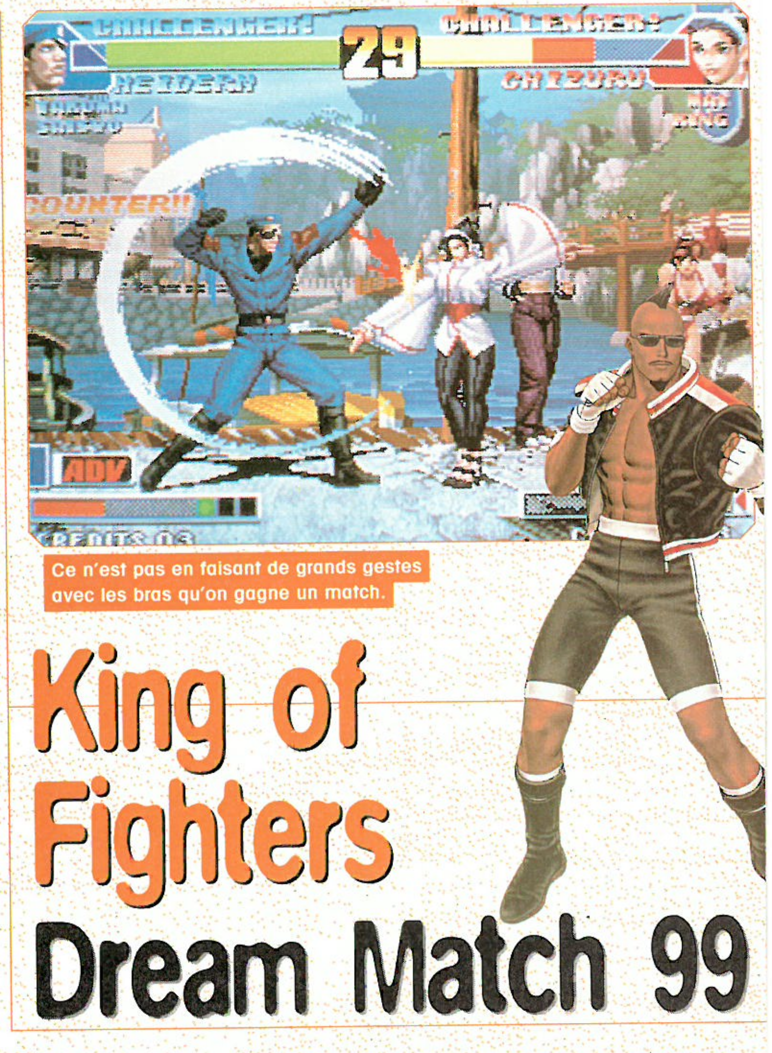


Il semblait évident que Terry Bogard et Kyo fassent partie du casting de ce nouveau volet.



Le jeu ne semble pas avoir subi d'énormes évolutions graphiques.

Une furie qui prend toujours autant de place à l'écran.



Ce n'est pas en faisant de grands gestes avec les bras qu'on gagne un match.

King of Fighters Dream Match 99

Une fois de plus, les meilleurs combattants de SNK remettent le couvert ! Infatigables ! Pour son premier titre sur la nouvelle console de Sega, SNK n'a pas hésité à directement créer une nouvelle version de son jeu le plus populaire, afin de satisfaire les foules. Toutefois, au rang des réelles innovations, pas de quoi s'enthousiasmer. Chez SNK, on aime faire dans le classique. Pas de fantaisie donc. Les personnages disponibles, au nombre de 38, ne sont pas les plus populaires de la saga. Les combattants de la cuvée 98 devraient cependant répondre présents. Classique mais toujours aussi efficace, le soft n'exploite que très moyennement les capacités de la machine. On devrait donc se retrouver face à une version très semblable à ce qui se fait sur Néo Géo.

Grand mais petit

Pour la première fois, il devrait être possible de connecter la Néo Géo Pocket (voir Joypad Achats pour le test de sa version couleur) et la Dreamcast. Il semblerait en effet que finir le jeu sur NGP débloque des options dans la version Dreamcast. Une façon très commerciale d'obliger le joueur, qui veut profiter à 100 % de sa version Dreamcast, à acheter la Néo Pocket. On peut ainsi imaginer que si le joueur ne possède pas la Néo Pocket, il ne pourra pas, par exemple, voir la vraie fin ni récupérer tous les personnages cachés. Ils ont le sens du business chez SNK. Remarquez, on s'en serait douté : à exploiter aussi systématiquement toutes leurs sagas - on se croirait chez Capcom - les gars de SNK doivent avoir un grand sens du commerce. Mais, il ne faut tout de même pas confondre joueurs et pigeons.

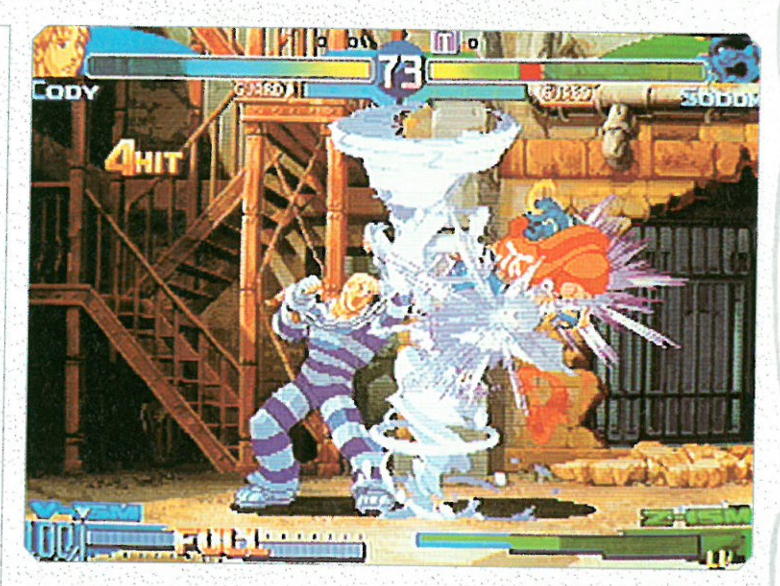




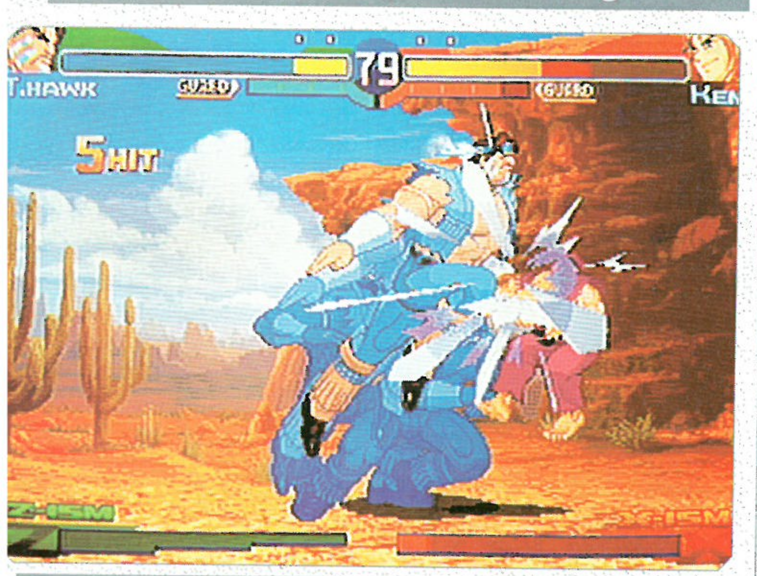
Street Fighter Zero 3

EDITEUR .... CAPCOM
MACHINE .... DREAMCAST
SORTIE AU JAPON .... MAI 99
SORTIE EN EUROPE .... NON COMMUNIQUÉE

Street Fighter Zero 3 : nous, on a craqué. Si vous n'êtes pas encore convaincu, la version Dreamcast vous fera peut-être changer d'avis.



Street Fighter Zero 3

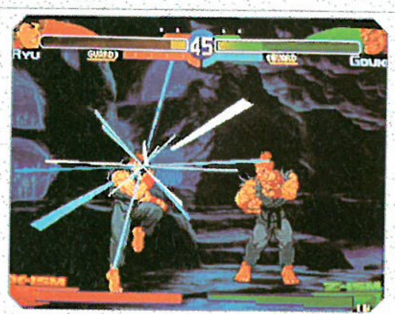


Les personnages inédits de la version PlayStation seront bien présents dans la version Dreamcast ! La grande classe !

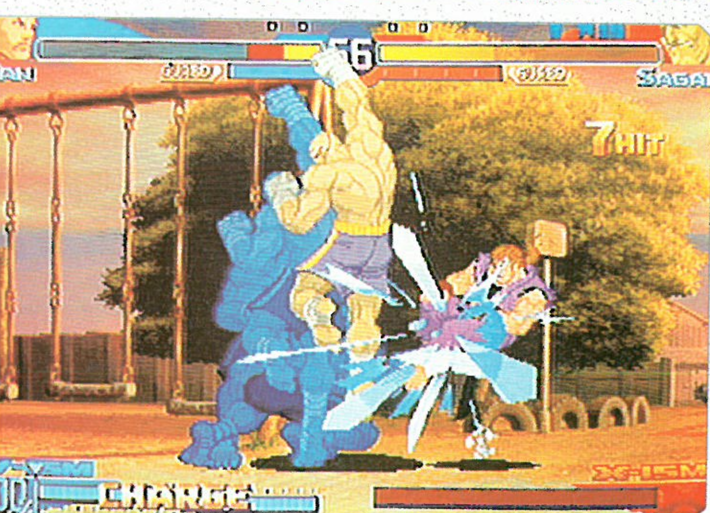


Tous les personnages cachés (Guile, Evil Ryu) sont disponibles dès le début du jeu sans aucune nécessité de terminer le world tour.

jeu promet des combats enchaînés sans aucun temps de chargement.







Le mode world tour qui avait fait le succès de la version PlayStation sera évidemment présent.

Alors que la rédac' enchaîne les parties de Street Zero 3 sur PlayStation, Capcom annonce une nouvelle version de son titre accrocheur pour la Dreamcast et, tenez-vous bien, pour la Saturn ! La version de cette dernière n'est pas très avancée et il semble que Capcom ne souhaite pas encore communiquer sur elle. Par contre, la version Dreamcast semble pratiquement terminée et l'annonce de sa sortie en mai prochain, bien que surprenante, reste très probable. D'entrée, les adeptes de la version PlayStation peuvent être rassurés : le jeu sur Dreamcast conservera les mêmes personnages supplémentaires. Une bonne nouvelle pour commencer.

V-Ism, Z-Ism, et X-Ism

On retrouvera donc les inédits Evil Ryu, Guile, T-Hawk, Dee-Jay et Fei-Long. Par contre, il n'est pas encore possible de savoir si le soft proposera un mode tournoi où l'on entraînera son propre personnage, à la manière du world tour sur PlayStation (voir le test dans ce numéro). On peut toutefois supposer que les atouts du jeu sur PlayStation ne disparaîtront pas ici. Ou alors, c'est le monde à l'envers ! Petite inquiétude cependant pour les fans : la croix directionnelle de la Dreamcast, quelque peu étrange à notre goût, nous permettra-t-elle toutes les fantaisies ? Un mystère qui sera élucidé dès réception du jeu, en mai prochain.

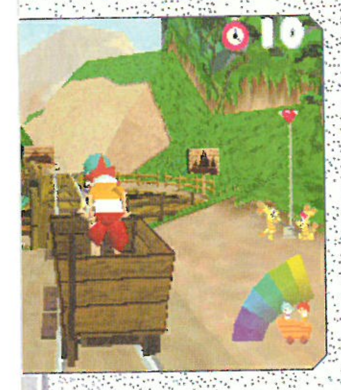




Love Love Truck

EDITEUR .... TYO
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON .... ETE 99
SORTIE EN EUROPE .... NON COMMUNIQUEE

Vous vous demandez encore si la jeune fille ou le petit gars qui vous tourne autour depuis quelques temps est fait pour vous ? Love Love Truck vous apporte la réponse.







Les décors en 3D sont assez simples, mais très profonds.

Love Love Truck



Ce sont votre date de naissance et votre groupe sanguin qui définissent votre apparence.



Bien que le jeu soit un petit budget, les graphistes ont tout de même fait quelques efforts.



Il faut vite pomper, sinon le taureau vous rattrapera.

Au Japon, la grande mode en ce moment consiste à trouver l'âme soeur et, pour cela, à s'aider d'accessoires électroniques ou de jeux. On connaissait déjà les machines d'arcade qui comparaient les pouls ou les rétines (ça, c'est fort !), et maintenant voici le jeu Love Love Truck pour PlayStation ! Dans ce soft, il s'agit de partager un moment intense avec l'élu(e) de son coeur. Une fois la personne en question dénichée, il ne vous reste plus qu'à l'installer devant la console et à jouer. Comme dans Magical Truck de Sega en arcade (présenté dans le numéro 84), vous êtes sur un chariot où il faut « pomper » en rythme pour avancer. Après avoir entré noms, dates de naissance et groupes sanguins, les deux joueurs doivent donc être synchro pour avancer correctement. Toutefois, à chacun son rôle. La fille devra prévenir des dangers comme la chute d'un rocher ou la présence d'une poutre sur la voie, et le gars devra essentiellement sauter pour attraper des fruits. A la fin de la course, la console vous indique si vous êtes faits l'un pour l'autre. Et là, c'est du sérieux. D'après le jeu, Chris et moi n'avons aucune chance, ce qui m'arrange plutôt bien... Un jeu qui fera certainement fureur dans notre rubrique Zapping Japon.

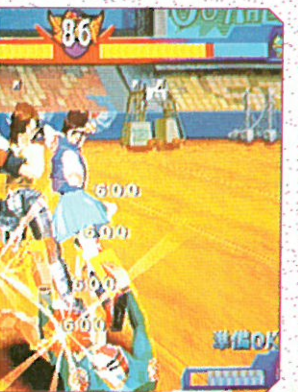
Pomper en rythme...

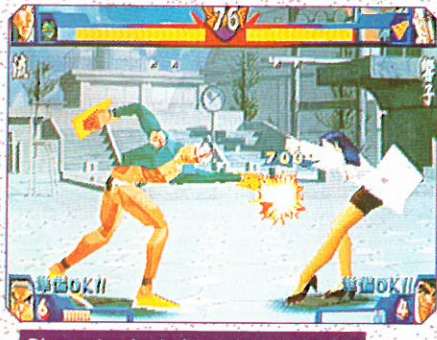


Rival Schools 2

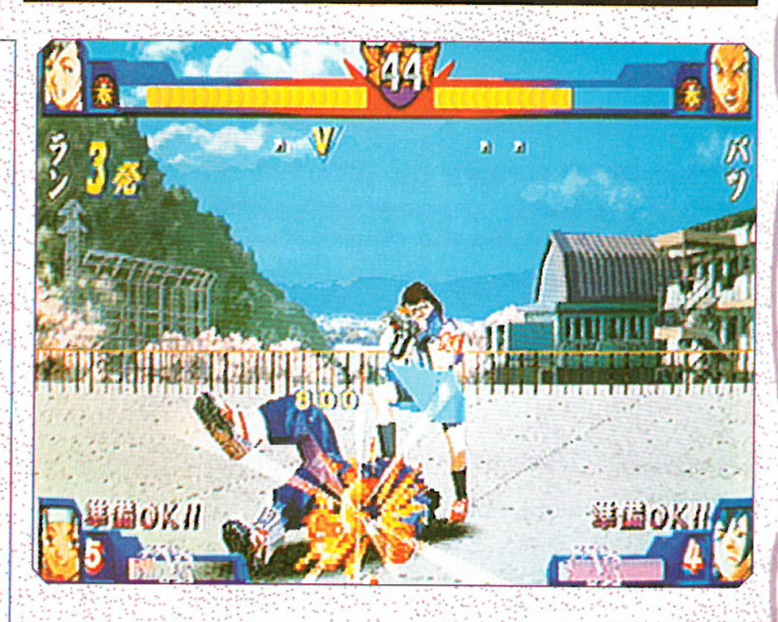
EDITEUR	CAPCOM
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON	25 JUIN 99
SORTIE EN EUROPE	NON COMMUNIQUEE

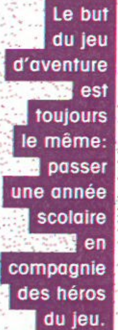
Après un franc succès en 1998, Rival Schools vous invite à revenir sur les bancs de l'école... pour de nouveaux combats. Un classique.





Bien entendu, le jeu reste avant tout une suite de combats.





Le but du jeu d'aventure est toujours le même : passer une année scolaire en compagnie des héros du jeu.









Le nageur propulse son adversaire dans les airs grâce à un coup « dos crawlé » ridicule mais efficace.

Rival Schools 2

Rival Schools étonnait. Jeu de combats violents et dynamiques, ce dernier était aussi accompagné, au Japon uniquement (la version européenne était tronquée !) d'un véritable jeu d'aventure. Il fallait 2 CD pour accueillir le soft, chaque disque se rapportant à un genre (aventure ou combat). Pour cette suite, Capcom, le roi du recyclage et de l'exploitation, s'est curieusement concentré sur la phase aventure. Alors Monsieur Capcom, ras le bol de la baston ? Il serait peut-être temps ! Dans ce Rival Schools, le joueur crée un personnage à son image et doit passer une année à l'école pour s'y faire des amis et apprendre des techniques de combats. Une fois cette année écoulée, on sauvegarde la partie, et il est ensuite possible d'utiliser le personnage au cours de joutes contre des persos créés par d'autres joueurs. Pour cela, le jeu sera compatible avec la Pocket Station.

Epreuves à gogo !

Ceux qui s'étaient essayés à la version japonaise du titre ne seront pas dépaysés. Toutefois, 2 nouveaux personnages (Ran le reporter et Nagare le capitaine de l'équipe de natation) et 3 nouveaux jeux (mini-game) font leur apparition. Ces épreuves inédites comprennent une course dans un stade, un jeu de dance qui parodie Bust a Groove et des quiz sur le personnage. Il sera aussi possible d'acheter des objets et de prendre rendez-vous avec la conseillère d'orientation pour se faire des amis. Pour se prendre au jeu, il faudra bien entendu avoir une vie minable, être délaissé de tous et pouvoir être capable de se dire que, si personne ne vous aime, vous avez tout plein d'amis dans votre console. Bref, rien de vraiment inquiétant.



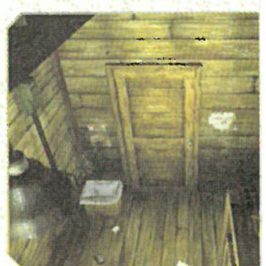


Countdown Vampire

EDITEUR ..... BANDAÏ
MACHINE ..... PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON ..... NON COMMUNIQUEE
SORTIE EN EUROPE ..... NON COMMUNIQUEE

Edité par Bandaï mais produit par K2C, Countdown Vampire est l'un de ces jeux d'horreur/aventure qui profitent du succès de Resident Evil et de ses petits frères.





Voici l'un des endroits les plus lugubres que vous aurez à visiter.



Les pauvres vacanciers de cette cabane ont, semble-t-il, été légèrement sucés à la base du cou.



Uniquement disponibles avec un timecode, les vidéos de CV (à ne pas confondre avec Code Veronica) sont belles, très belles.

Les combats à l'arme à feu se déroulent à la manière d'un jeu d'action classique.

Countdown Vampire







Keith Snyder est un flic. Pas un flic banal, mais un super flic très semblable à un super héros. Sa spécialité : les affaires sordides. Autant dire qu'il ne sera pas déçu avec les massacres de Silem (et non pas Salem), une sale affaire dans laquelle les victimes sont étonnamment nombreuses. Tout commence en 2001, dans un casino de la proche banlieue de Silem où les clients se sont transformés en zombis et en vampires, avant de s'entretuer. Pas banal. Après ce bain de sang général, difficile d'étouffer l'affaire. Elle sera donc prise en main par 3 braves gens, les 3 personnages jouables du jeu. Le premier sera très logiquement notre ami Keith Snyder. Le second sera une jeune flic dénommée Jane. Spécialiste en aïkido, cette jeune inspectrice de 25 ans originaire de l'Arizona possède une forte personnalité. Le troisième perso, enfin, est dénommé Jules, mais n'est pas la mascotte d'une équipe de foot comme on pourrait le penser. Ce membre des Swat, âgé de 36 ans, est un féru d'archéologie et un très bon combattant. A eux trois, ils vont tenter de résoudre le mystère qui entoure la banlieue de Silem. Pour commenter son jeu, K2C, le développeur déjà responsable du très étrange R?MJ

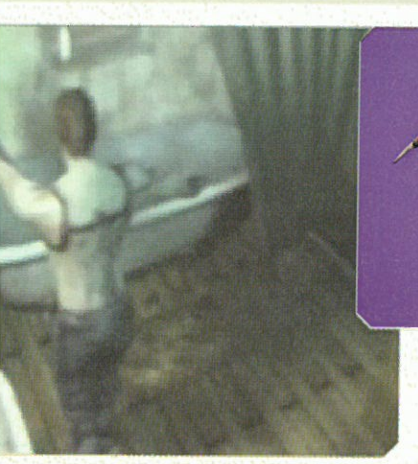
Resident Vampire ?

(un jeu d'aventure/horreur dans un hôpital), a déclaré qu'« il y a des choses encore plus terrifiantes que les zombis ». Très certainement pour faire un pied de nez à Resident Evil. Car ici, c'est exclusivement de vampires et de monstres mystiques dont il s'agit. Countdown Vampire, qui était l'un des jeux surprises de ce Tokyo Game Show, proposera un système de jeu assez spécial, puisqu'il sera possible de combattre les vampires aussi bien à l'arme à feu de manière classique que dans un mode combat plus original qui change des maladroits duels au couteau de Resident Evil. Un système de gestion du temps est aussi implémenté et il faudra gérer son calendrier. Car les soirs de pleine lune, les ennemis seront beaucoup plus puissants que le joueur, alors qu'ils s'écrouleront comme des flans, une fois cette période passée. Selon les dernières déclarations de Bandaï (les infos sont toutefois très rares), le jeu sera compatible avec le Dual Shock et utilisera la Pocket Station.

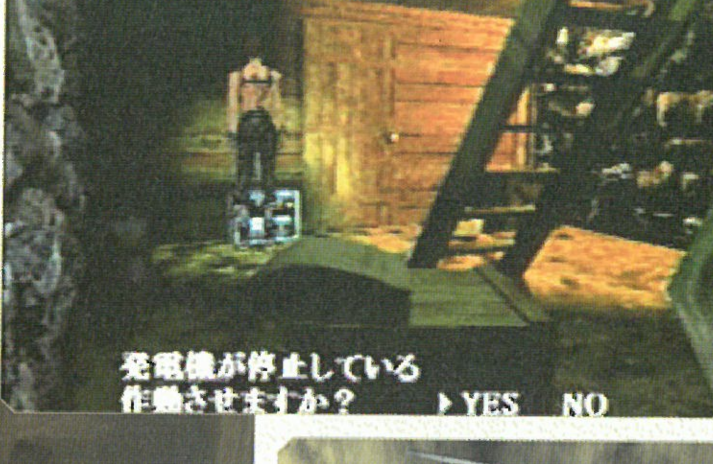




Tout comme dans Resident Evil dont il s'inspire, l'avancée dans Countdown Vampire sera liée à la résolution d'énigmes du type : « tel objet va là pour actionner tel appareil ». Ici, un groupe électrogène.















La fête bat son plein au camping des suceurs de sang. Les ennemis toujours plus nombreux ne vous épargneront pas. A vous de jouer !

Plus loin Drôle de vampires

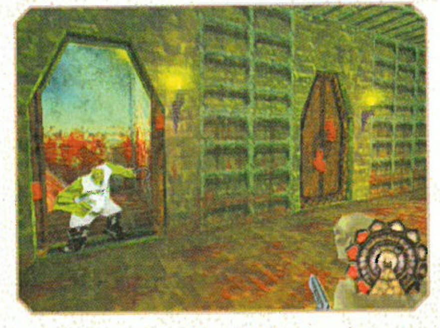
Lorsqu'on voit les photos du jeu, on comprend bien que ce sont de braves vampires qui nous attendent. Pourtant, à voir les photos du dossier de modélisation qui nous a été fourni, on trouve vraiment de drôles de bêtes. Démons, expériences ratées ? L'origine des ennemis reste encore incertaine, mais néanmoins préoccupante.



Nous avons enfin pu, à l'issue d'un petit séjour à Londres, jouer aux différentes versions de Shadowman. Un titre à l'esthétique très travaillée...





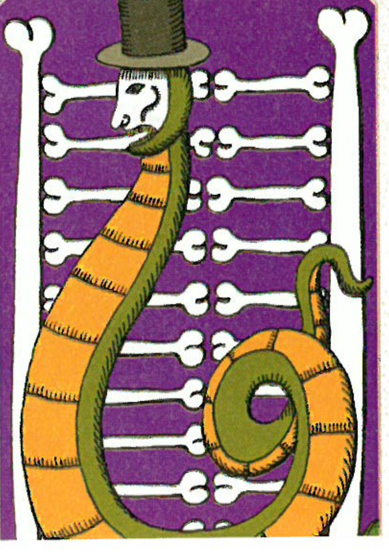


Shadowman



De nombreux passages feront appel à la plate-forme et à l'habileté du joueur au paddle.



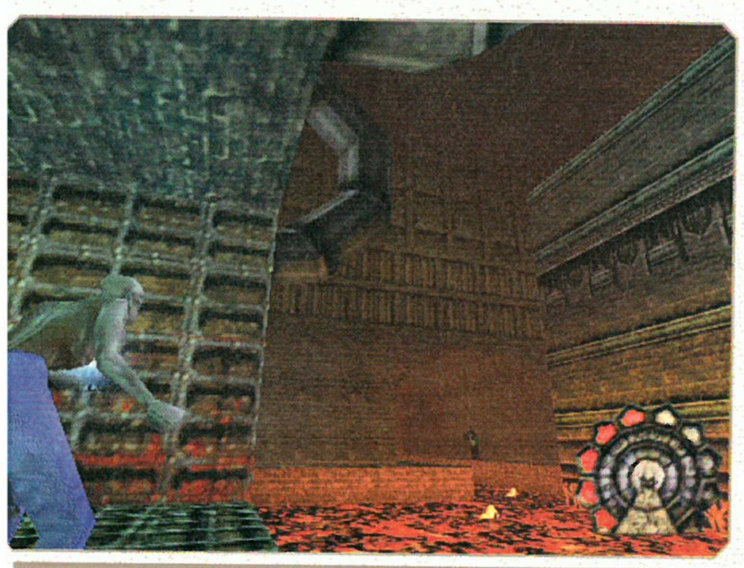


J'ai encore une tache de sang sur ma chaussure, tiens. Rhâlâla, les éditeurs se décarcassent de plus en plus pour organiser des voyages de presse ! Imaginez, plein de journalistes de la presse internationale, invités pour la présentation de Shadowman, embarqués de force dans un bus. Sur chaque siège, les attendait une combinaison blanche, façon tenue anti-radiations. « Mais kessé c'bordel ? » a été la pensée unanime du troupeau de journaleux, désormais déguisés en spermatozoïdes géants. Et pourquoi tout ça ? Pour se retrouver dans une ancienne usine en ruines, avec les murs et le plafond ruisselants de sang, face à un écran géant diffusant des images du jeu entre quelques jets de flammes bien impressionnants. Et après, on s'étonne d'être pris pour des frappadingues.

Revenons au jeu

Je ne rappellerai pas les grandes lignes que nous avons déjà évoquées dans notre numéro du mois dernier. Quelques corrections cependant quant au principe de base et au scénario, qui sont désormais plus clairs. L'essentiel du jeu, dans lequel vous incarnez le Shadowman (Mike LeRoi, chez les vivants), se déroule dans un monde appelé Deadside. Sous l'influence de Nettie, une prêtresse vaudou, vous voilà embarqué dans un affrontement contre une entité nommée Legion, qui a réuni les plus grands serial killers afin d'édifier l'Asylum, refuge des âmes les plus noires que le monde ait portées. Etant le seul à pouvoir vous rendre dans ce monde des morts, en tant que Shadowman, il vous faudra récupérer les « darksouls » (âmes noires) avant Legion, afin d'empêcher que celui-ci ne les envoie chez les vivants sous la forme d'une armée de l'armaggedon. Si le

jeu vous permet d'aller du côté des vivants comme de celui des morts, il s'articule en une succession de niveaux, tantôt côté lifeside (la vie), tantôt côté deadside (la mort). Plus vous capturez de darksouls, enfermées dans des artefacts vaudou du nom de gobis, plus vous pourrez vous enfoncer profondément dans le monde des morts, jusqu'à affronter Legion et ses lieutenants serial killers. Assez noir, baignant dans une ambiance particulièrement soignée, Shadowman propose une aventure intéressante, tout en restant dans les principes classiques de l'aventure/action, avec une vue à la 3e personne. La version N64, bien plus aboutie que celle de PlayStation, dispose d'une réalisation bluffante, qui tirera en outre parti du rampack. Monté comme une histoire, entrecoupée de cut-scenes et très documentée sur le mythe vaudou, Shadowman devrait attirer les fans d'ambiance mystique et de mondes noirs. Nous aurons l'occasion de vous en reparler plus en détails les mois prochains...



Il vous faudra vite pénétrer au cœur de l'Asylum, cette sombre bâtisse gothique regorgeant d'horreurs et de sang...

Telex

Des zombis « nouvelle génération »



Capcom vient de créer la surprise. En effet, lors du Tokyo Game Show, la société a annoncé à la foule ébahie que Bio Hazard 3 serait publié le 3 décembre sur… PlayStation 2 ! Alors bon, on n'y est pas encore et de nombreux retards repousseront probablement la sortie du titre, mais on salive à l'avance ! Ainsi la rumeur des 7 Bio Hazard en préparation se confirme petit à petit. On attend encore la version Game Boy Color. Si, si c'est prévu !

Plus loin

La version PlayStation

Les photos de ces pages sont issues de la version N64, nettement plus avancée. Voici cependant quelques photos des salles finies sur PlayStation. Shadowman est un jeu particulierement beau, dont l'ambiance inimitable est impeccablement retransmise par une réalisation fine.





Les niveaux dans le monde des vivants sont assez peu nombreux.

Il vous faudra trouver les « gads », pour gagner le pouvoir de marcher sur la lave, toucher le feu, etc. et découvrir ainsi de nouvelles parties du jeu.



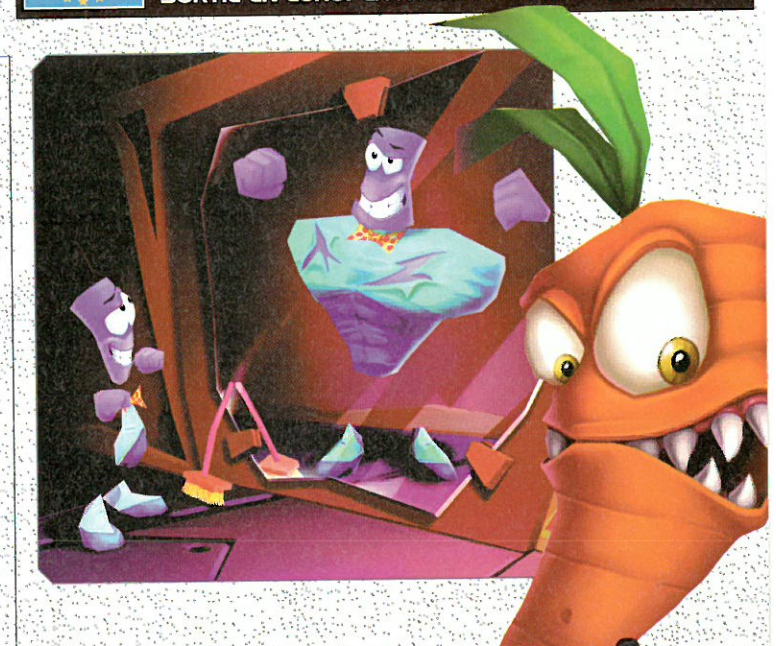
Les cut-scenes vous permettront de découvrir des personnages pittoresques. Notez que les voix des doubleurs français seront celles d'acteurs connus.



NINTENDO 64	**TONIC TROUBLE**
EDITEUR	UBI SOFT
MACHINE	NINTENDO 64
SORTIE EN EUROPE	JUIN 99

C'est officiel : Michel Ancel, créateur de Rayman, aime les personnages décalés et délirants. Ed, sa nouvelle mascotte extraterrestre, en est la preuve euh… vivante.





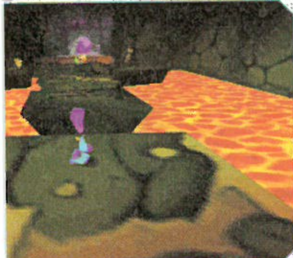
Tonic Trouble



Lorsqu'Ed débarque sur Terre, il se retrouve dans la neige. Il lui faut dévaler une pente raide avant d'attérrir sur une terre plane et ferme.







Ed combat ici une tomate qui tourne sans cesse en rond (!). Il faut savoir la prendre de vitesse.

Ed fait le ménage à bord de son vaisseau extraterrestre lorsque, tout à coup, il découvre une canette. La soif se faisant sentir dans son petit gosier mauve, il s'en empare et en boit tout le contenu – enfin, presque tout – avant de la laisser malencontreusement tomber… sur Terre. Là, le mystérieux liquide commence à transformer les plantes et les animaux. Ils prennent conscience de leur état, de l'iniquité du monde et se révoltent. Désormais, rien ne sera plus comme avant. Pour couronner le tout, le très chevelu et alcoolique Görgh goûte également à ce nectar tombé du ciel et devient le méchant n°1 de cette incroyable aventure. Mais si Ed a laissé tomber sa canette sur Terre, il est également capable de réparer les dégâts qu'il a causés. C'est donc sans hésiter qu'il rejoint notre belle planète. A partir de là, une aventure extrêmement sensée commence. Amoureux de Descartes et de Dana Scully, ce jeu est fait pour vous.

Lorsqu'Ed débarque sur Terre, il fait rapidement la connaissance de Suzy, une jeune fille à l'air candide qui passe son temps à cueillir des fleurs. Elle demande à Ed de délivrer son père, un professeur. Ce dernier est retenu prisonnier par ses propres inventions et par une bande de légumes devenus rebelles. Ed n'a, pour le moment, que son courage pour l'aider, et c'est quelque peu désarmé qu'il découvre le monde un peu fou qui l'entoure. Des canards avec une tête en forme de piège à loups lui barrent la route, des tomates se suicident en se jetant sur lui (ça c'est horrible, vraiment), des batteries de toasters lui balancent des biscottes enflammées pour le réduire en cendres… Mmmh, vous avez dit bizarre ? Le truc bien, c'est que si vous vous trouvez un peu « nu » au début, les choses changent rapidement. Sitôt le professeur délivré, vous gagnez un bâton aux multiples usages. Il vous sert, évidemment, à frapper vos adversaires mais peut également faire office de levier ou bien, plus tard dans le jeu, de sarbacane ou de bâton-boussole.

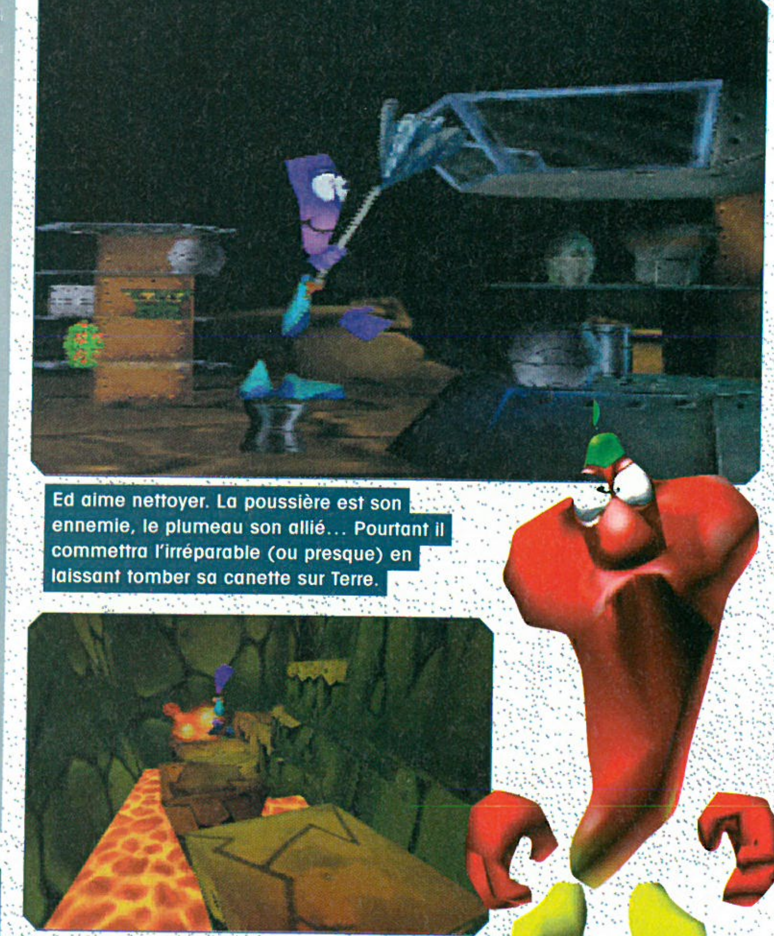
De l'accumulation des pouvoirs

Le professeur va vous demander, à plusieurs reprises, de lui apporter différents objets. Vous ne pouvez espérer progresser

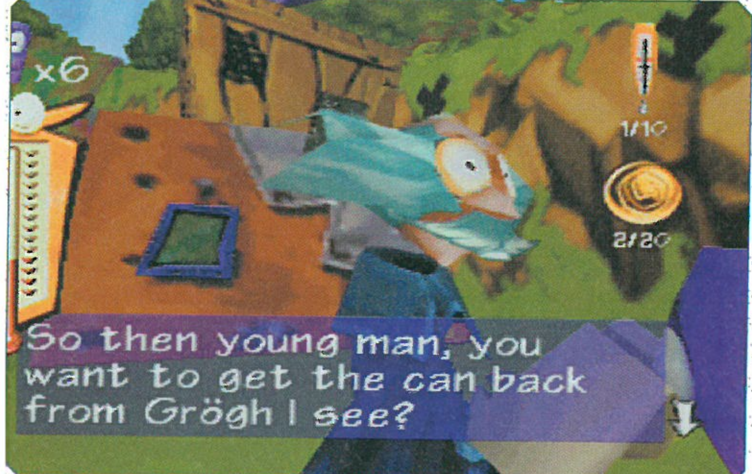
dans le jeu que si vous lui ramenez ce qu'il demande. Au final, vous ne serez plus Ed l'écervelé (quoique, est-ce que cela se corrige, je vous le demande) mais deviendrez Ed l'aventurier, capable de sauter, courir, nager, grimper le long des murs ou à la corde, pousser ou soulever des objets, se laisser tomber dans le vide, planer et même se déguiser en ennemi. Un vrai petit héros multi-tâches. Notez qu'ici, à l'instar de Rayman, vous pouvez retourner dans des niveaux précédemment visités, lorsque vous êtes doté de nouveaux pouvoirs. Cela peut parfois être utile.

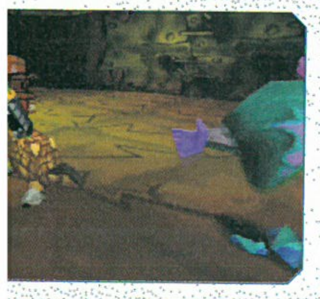
Inspiration et conception

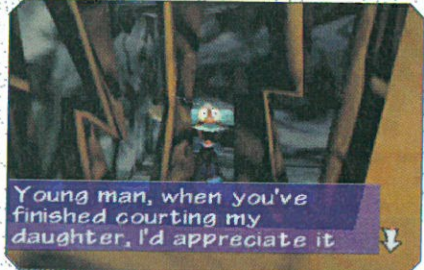
Le style graphique de Tonic Trouble s'inspire des dessins animés des années 60 : couleurs vives, dessins énergiques et rigolos... Le tout servi par les créatures délirantes imaginées par les membres de l'équipe d'Ubi Soft, Michel Ancel en tête. La pré-production du jeu a commencé en juillet 96. Depuis ce moment, un nouveau moteur 3D a été développé, afin de coller le plus précisément possible aux besoins du jeu. Commentaires de Grégoire Gobbi, chef de projet : « Le jeu a été conçu sur un moteur développé en interne qui permet une intégration modulaire 3D de tous les éléments graphiques. Il a été créé par plus de 50 ingénieurs, pendant plus de 18 mois et représente un coût d'environ 24 millions de francs. Il permet de dessiner des personnages plus complexes tant graphiquement qu'en termes de comportements. Les environnements graphiques sont plus riches et les astuces plus corsées... ». Au final, ce sont plus de 120 personnes qui ont travaillé sur Tonic Trouble. Un chiffre impressionnant pour un jeu qui, on l'espère, le sera aussi !

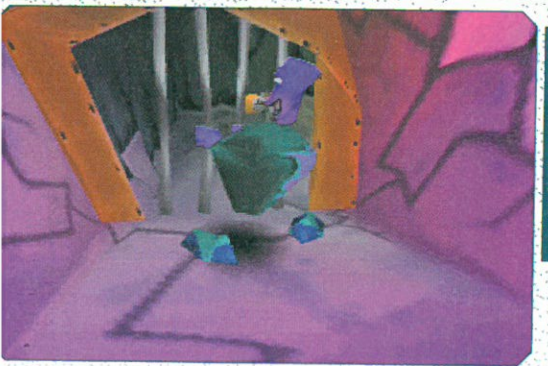


Ed aime nettoyer. La poussière est son ennemie, le plumeau son allié... Pourtant il commettra l'irréparable (ou presque) en laissant tomber sa canette sur Terre.









Sous la forme de Super Ed, vous possédez une force phénoménale. Même les barreaux en acier ne vous résistent pas.

Telex

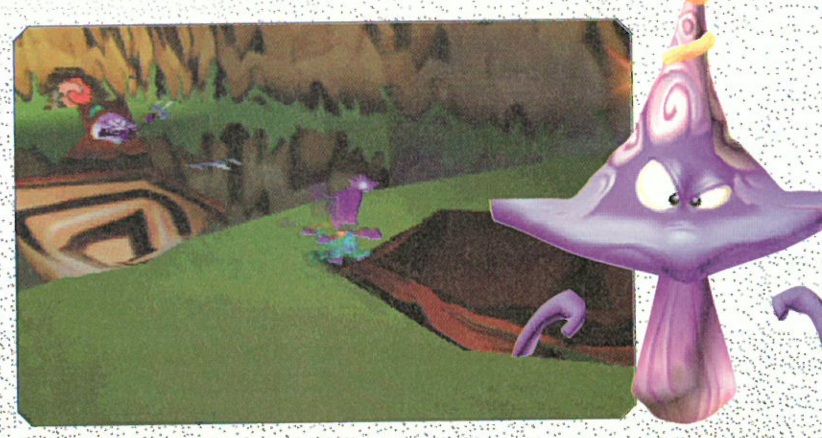
Lara, rhabille-toi !

Lara Croft véritable « sex symbol » ? En tout cas, sur le site Internet Nude Raider, on ne peut pas dire que les formes généreuses de Miss Lara n'étaient pas mises en valeur... jusqu'au jour où Core Design s'est fâché tout rouge. Fini de fantasmer, place aux menaces et gare aux procès ! Ah Lara, si les enfants te voyaient ! Allez, rhabille-toi vite fait et viens plutôt nous aider à chasser les bugs. Ah les femmes...

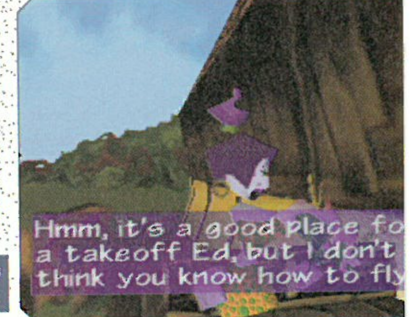




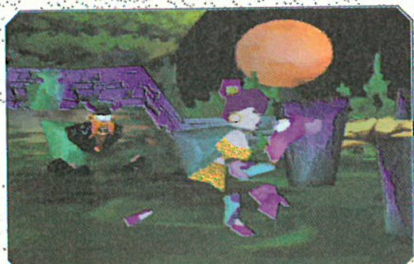
Les canards géants à tête de mâchoire se repèrent au bruit. Si vous passez à côté d'eux en faisant de grosses éclaboussures, vous êtes cuit.



Vous reviendrez ici quand vous saurez voler. Pas avant.



Doc is great, Doc is all. Doc not leave cave.



Suzy, la fille du professeur, est jolie et donne de bons conseils. La femme de ma vie ?

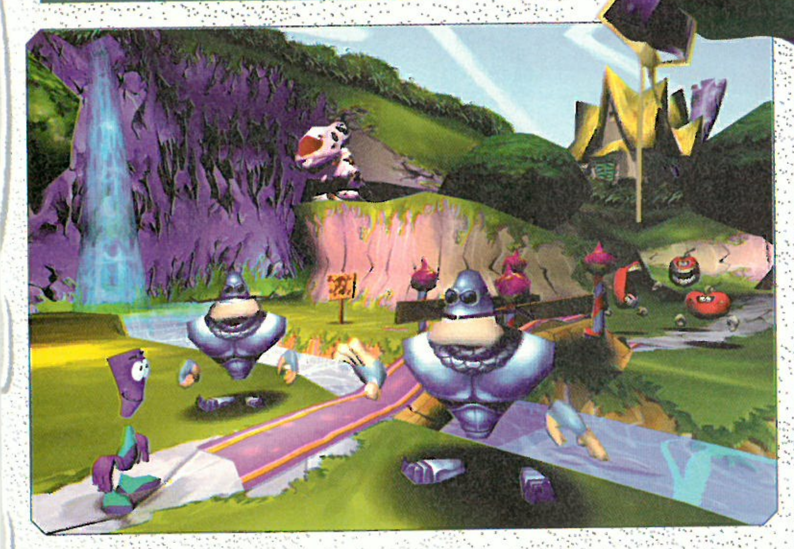


revolution is underway!
Down with all popcorn!
Freedom to all corn!

Mister Maïs se la joue gros bras, mais dès qu'il est vaincu, il tombe dans la lave et se transforme en pop-corn.



Effectuez de petits sauts sur le côté, pour éviter les toasts grillés que vous balancent les euh... toasters.





Görgh, le barbare aux faux airs de Sam le pirate, devient surpuissant en découvrant la boisson extraterrestre.

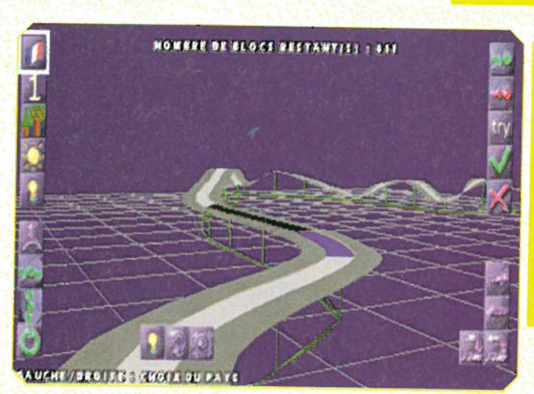


PlayStation

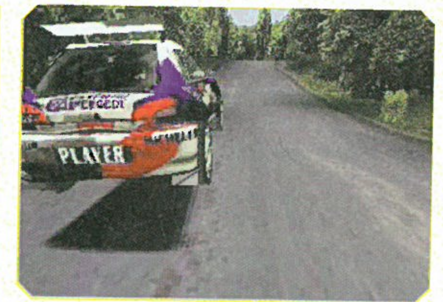
V-Rally Championship Edition 2

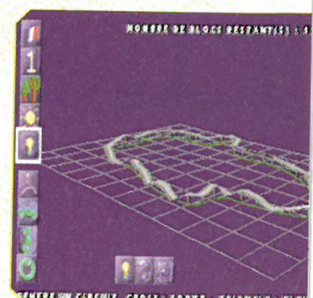
EDITEUR .... INFOGRAMES
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE .... JUIN 99

Un petit mois avant le lancement de V-Rally 2. Voici, en exclusivité, nos premières impressions sur une option qui devrait largement contribuer au succès du jeu.

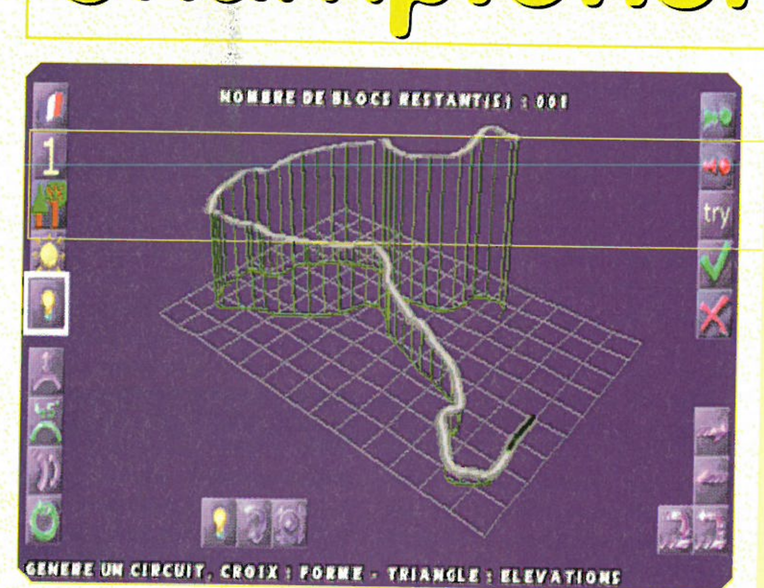


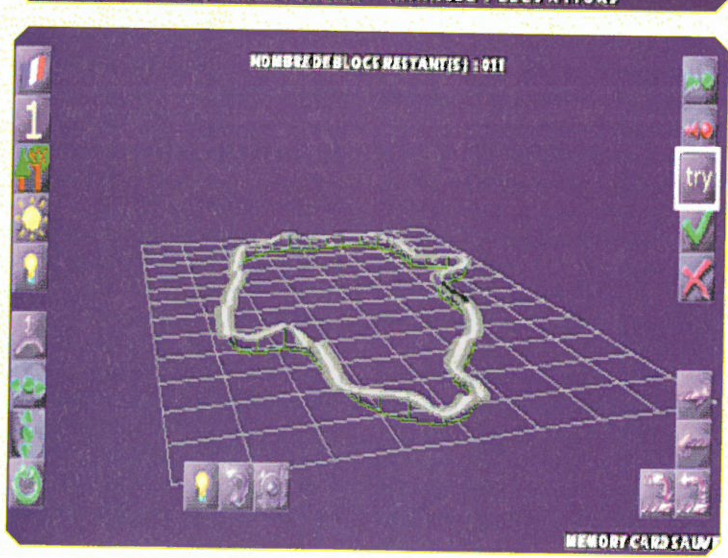
Petite précision : la qualité graphique des circuits créés est identique à celle des circuits du soft. Vous retrouverez les mêmes jeux de lumière, la même variété au niveau de la végétation et des revêtements. Cool !





V-Rally Championship Edition 2





La suite de V-Rally fait incontestablement partie des titres les plus attendus de cet été. C'est un peu notre Gran Turismo à nous, les mangeurs de petites grenouilles. Après les nombreuses previews (ça fait bien 4 numéros qu'on vous donne des nouvelles de la bête), vous pensiez peut-être attendre bien patiemment la sortie du rejeton d'Eden (prévu au mois de juin), persuadé que Joypad avait fait le tour du sujet. Perduuu ! V-Rally 2 est une source intarissable d'informations, quand y en a plus, y en a encore. On ne va pas s'attarder sur des problèmes de polygones, de frame rate ou de jouabilité. Non, il est grand temps de vous parler du fameux éditeur de circuits, celui qui, souvenez-vous, nous avait posé un sale lapin, il y a de cela presque un an et demi. A l'heure où nous écrivons ces lignes, l'éditeur est parfaitement opérationnel. Les premières impressions sont très positives : l'outil est simple d'accès et offre des possibilités assez larges. Le circuit (d'une longueur maximale de 4,5 km) se dessine au pad, tronçon par tronçon. Vous pouvez décider d'opter pour un tracé en boucle ou en linéaire (comme dans Colin McRae Rally) et choisir plusieurs types de décors. Les conditions météorologiques, le moment de la journée et l'intensité de la végétation sont quant à eux entièrement paramétrables. L'éditeur permet en outre d'intégrer des virages relevés, d'étirer, de tordre les tronçons de route dans tous les sens au « degré près » et de jouer sur les dénivellations (pour les bosses, l'éditeur impose quand même une limite). Si vous êtes la reine des feignasses, pas de panique, les développeurs ont pensé à tout. Il suffira d'un petit clic sur une simple icone, pour que l'éditeur génère aléatoirement un circuit. Magique ! Bien sûr, toutes les spéciales que vous aurez créées pourront être sauvegardées (50 circuits sur une seule memory, la grande classe), échangées, remodifiées à loisir et utilisées en mode multi-joueurs, voire, avec un peu de chance, - les concepteurs y travaillent - en mode championnat ! Bon, ben là, je crois qu'on vous a vraiment tout dit. Le verdict dans notre numéro d'été.



NBA Pro 98

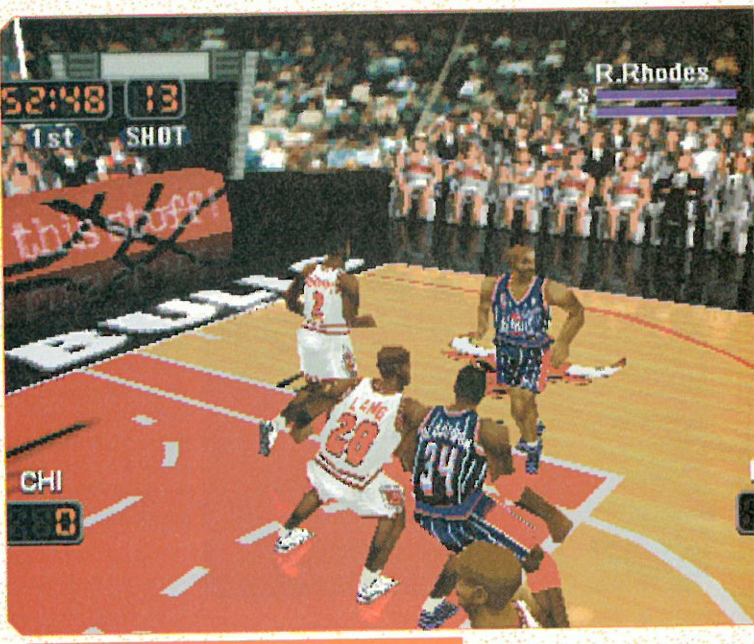
PlayStation

EDITEUR .... KONAMI
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE .... JUIN 99

Les simulations de basket sont de moins en moins présentes sur le marché. Cette année, l'affrontement se fera entre EA Sports et Konami. L'effet NBA n'est plus ce qu'il était...



Le dunk contest : mieux vaut ne pas être atteint de la maladie d'Elzeimher.



Des blocs plus réalistes, pour cette édition 99.





NBA Pro 98

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais le basket américain est devenu, depuis quelques temps, un peu moins populaire. Rappelez-vous, l'année dernière, quasiment à la même époque, une grande partie des gros éditeurs avaient tenté de séduire les fans de O'Neil et Jordan. Et pourtant, les joueurs rêvaient plutôt de crampons, de pelouse et de merchandising Adidas ; nous étions alors en plein préparatifs de la Coupe du Monde !

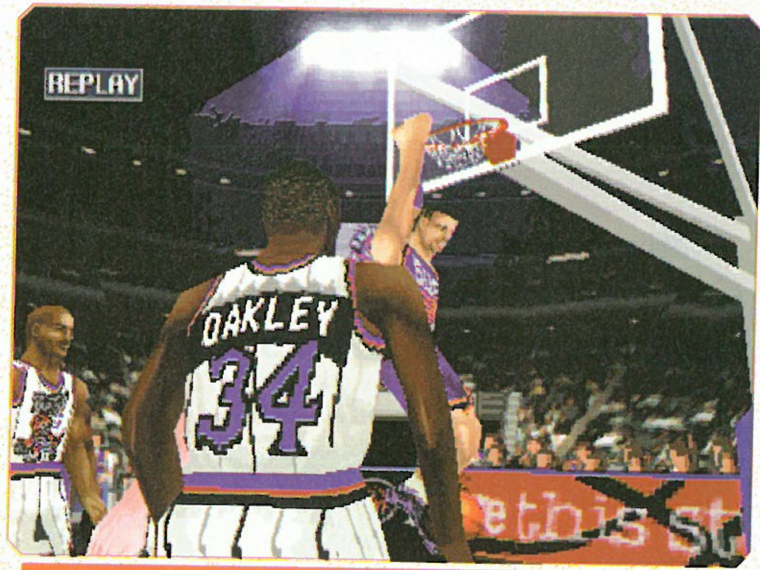
Cette année, curieusement, les développeurs ont été un peu plus frileux semble-t-il. Qui sait, le mouvement de grève de nos milliardaires en short y est peut-être pour quelque chose (les pauvres petits choux, on a voulu plafonner leurs salaires !). Il est vrai que l'image de la NBA a certainement dû en prendre un coup. Ah, la démesure américaine !

Après Electronic Arts, qui nous a gratifiés, en décembre dernier, d'un NBA Live 99 fort sympathique, c'est donc au tour de son grand rival, Konami, de riposter avec l'édition « ninety nine » de NBA Pro. Watch out baby ? Evidemment, il ne faut surtout pas espérer, avec ce nouveau volet, une quelconque révolution. Il semblerait qu'en matière de simulation sportive, la marge de progression stagne. Du coup, techniquement, ce nouveau volet reste très proche de l'édition précédente (d'un point de vue esthétique, un peu trop d'ailleurs !). Comme souvent avec les réactualisations, on note de-ci de-là de petites améliorations. Rien de plus.

La routine

La première concerne l'animation. Ça saute aux yeux, la motion capture est un peu plus coulée et s'est enrichie de nouveaux patterns de mouvements (nouveaux dunks, feintes, chutes spectaculaires). Les collisions entre les joueurs sont, quant à elles, gérées de façon plus réalistes. Si un adversaire vous bloque en plein élan, votre joueur sera déséquilibré un court instant. Autre petit plus appréciable, désormais, la touche △ permet de se diriger automatiquement vers le porteur du ballon et de le marquer. Pratique. Enfin, quand on épluche l'interface,

ô surprise, on découvre, au milieu des habituels modes de jeu et options de management, une petite nouveauté : le dunk contest. Dans ce mode, vous n'effectuez pas directement vos dunks. D'abord, vous choisissez le degré de difficulté d'exécution (il y en a 5). Ensuite, le CPU affiche un court instant une combinaison de touches . Si cette séquence est reproduite fidèlement par vos petits doigts boudinés, votre joueur dunke comme une bête et le juges applaudissent avec les pieds ! Mouais. Voilà, that's all, pour juger du caractère indispensable de cette simulation de basket, qui se situe techniquement un cran en dessous de NBA Live 99, il vous faudra patienter bien gentiment jusqu'au mois prochain.

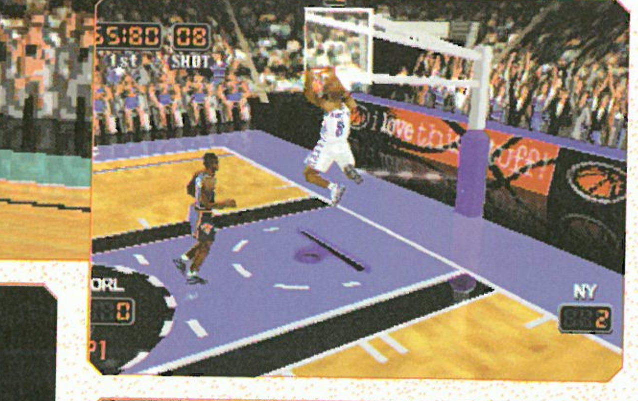


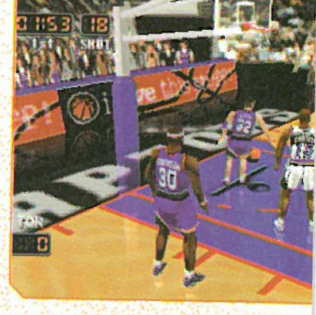
Une modélisation inférieure à celle de NBA Live 99 d'EA Sports. Konami largué ?



Un concours de panier à trois points, histoire de pomper sur la concurrence.

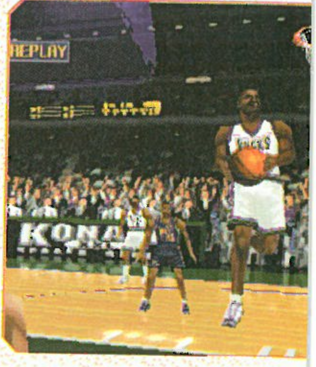












Le principal défaut de cette version toujours en travail : un petit manque de patate.

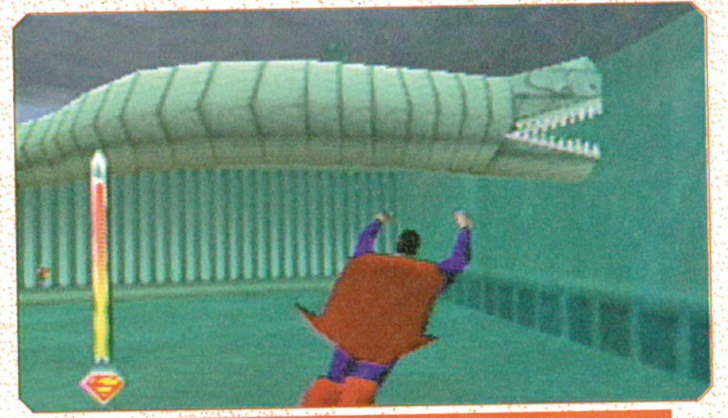
NINTENDO 64

SUPERMAN

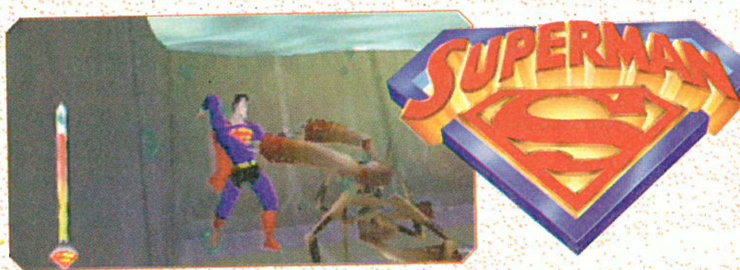
EDITEUR .... TITUS
MACHINE .... NINTENDO 64
SORTIE EN EUROPE .... 14 JUIN 99

Superman. Avec des objectifs de vente d'un million de cartouches sur le plan international (40 000 en France), la pression de la Warner et l'attente des millions de fans, les programmeurs de Titus se devaient de ne pas décevoir...

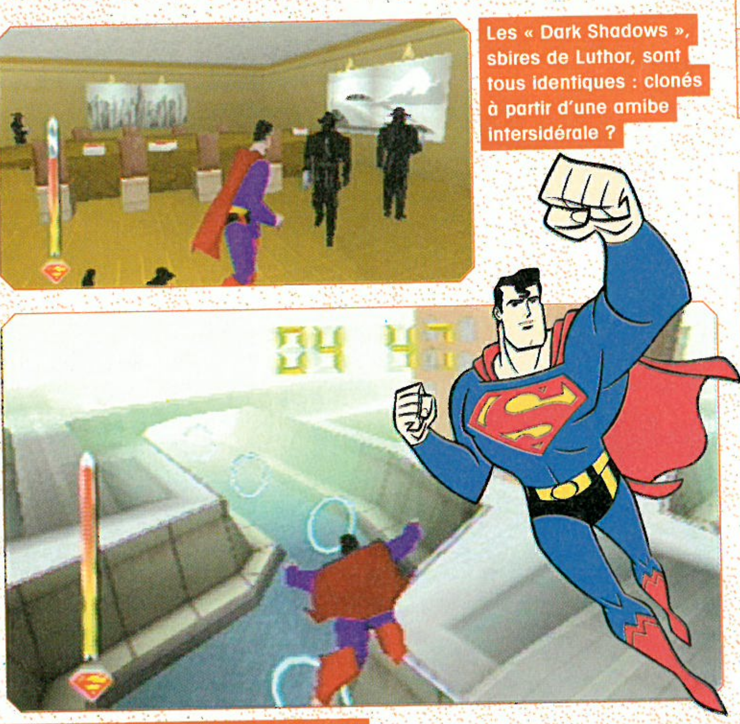




« Vite, vite, sauvons les civils !! Les femmes et les enfants d'abord !! Mais… mais, y a personne dans cette ville de fous !! »



Superman



Les « Dark Shadows », sbires de Luthor, sont tous identiques : clonés à partir d'une amibe intersidérale ?

Malgré sa super-vue, notre héros a bien du mal à voir à plus de 10 mètres…

Après deux ans de développement et des retards répétés dus à des contrôles de qualité négatifs - ce qui ne présageait rien de bon - Superman, le jeu pour Nintendo 64, est quasiment terminé. Luthor, l'ennemi de toujours de Superman, a kidnappé Lois. Ce qui réjouirait n'importe quel homme normalement constitué rend fou de rage Superman qui part donc la sauver. C'est parti, l'aventure commence !

Le jeu comporte sept niveaux en intérieur précédés de sept niveaux en extérieur. Tout un programme. Lors des phases en plein air, vous devez voler en suivant un parcours d'anneaux suspendus dans le ciel du Metropolis virtuel. Les anneaux vous guident vers le seul endroit de la ville où il y a un job pour Superman : sauver un berceau menacé par DEUX voitures folles, arrêter trois brigands en cavale, aspirer deux tornades de quatre mètres de haut… Enfin bref, après quelques sauvetages, vous accéderez à un niveau intérieur : métro, parking, vaisseau spatial, j'en passe et des meilleurs… Le jeu devient alors plus intéressant et plus tactique. Les missions sont longues, en plusieurs étapes, globalement bien scénarisées et, surtout, elles requièrent une bonne utilisation de vos super pouvoirs ! Voilà pour le mode en solitaire, mais signalons également l'existence de deux modes multi-joueurs : un de purs combats et un autre où l'un des joueurs laisse une traînée d'anneaux derrière lui que son compère doit suivre… Plutôt rigolo.

Un jeu super vilain ?

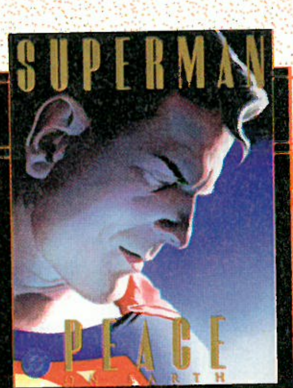
S'il est évident que l'esprit du DA est bien rendu et que les concepteurs ont eu quelques idées intéressantes, il semble que la Nintendo soit, elle aussi, allergique à la kryptonite : le brouillard est encore plus épais que dans Turok premier du nom, la modélisation et les textures sont pathétiques et, à certains niveaux, ça « super-rame »… Autre point négatif, le soft ne reconnaît pas le memory pack dont il aurait pourtant bien besoin. Reste à espérer que la version Play relèvera le niveau. C'est, paraît-il, franchement mieux… Allez, on y croit.



Plus loin

B.D.

A tous les fanas du dernier fils de Krypton, je conseille vivement l'achat en import de Peace on Earth. Un album grand format entièrement dessiné par Alex Ross. LE dessinateur en vogue aux U.S. et à juste titre… Cette B.D. est une véritable oeuvre d'art, une révélation, un sommet…



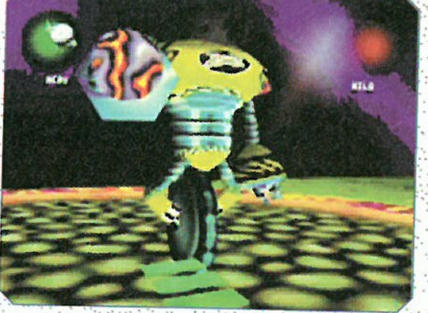


Milo's Astro Lanes



EDITEUR .... INTERPLAY
MACHINE .... NINTENDO 64
SORTIE EN EUROPE .... DEJA SORTI

« Avez-vous déjà joué au bowling avec des boules thermonucléaires ? » Ainsi débute le communiqué de presse présentant Milo's Astro Lanes. Hum... Ça commence mal.



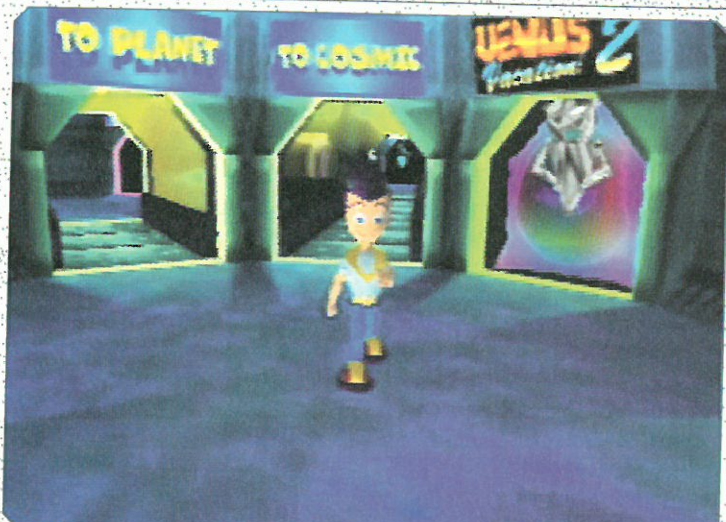


Avec certains pouvoirs spéciaux, votre boule peut se diviser en trois pour plus d'efficacité.



La galerie des persos est tout droit sortie d'une mauvaise série Z. Kitch à mort !

Milo's Astro Lanes





Je ne sais pas si ce jeu vaut le détour, mais une chose est sûre : le communiqué de presse annonçant sa sortie est d'une débilité rare ! Morceaux choisis : « Si vous vous attendez à trouver des machines à karaoké et des salons à cocktail dans les couloirs de la station Astro, c'est un choc intergalactique qui vous attend. » Plus fort : « Personne ne sait ce qu'il se passera sur Terre lors du prochain millénaire, mais ce qui est rassurant, c'est que l'on sait que les générations futures continueront à faire du bowling. Milo's Astro Lanes vous offrira tout l'amusement familial du bowling, avec un avantage : vous n'aurez pas à louer ces chaussures qui sentent mauvais. » Un grand moment de n'importe quoi, non ? Pas de doute, celui ou celle qui a rédigé ce texte mémorable, doit aimer les jeux vidéo et parvient à nous communiquer sa passion d'une façon... inimitable !

Un concept bancal

Mais trêve de baliverne, concentrons-nous sur le jeu. Milo's Astro Lanes se définit comme une simulation de bowling futuriste, dans laquelle les boules possèdent des pouvoirs spéciaux, et les pistes sont jonchées de pièges et d'obstacles. Le communiqué de presse nous promet des tonnes d'options et de modes de jeu, une jouabilité nickel et un intérêt énorme. Un tableau idyllique, qu'il faut largement nuancer. Pour l'heure, nous n'avons pas vu le jeu tourner, et le concept de cette simulation de bowling futuriste, aux relents de mini-golf, semble un peu trop obscur. J'le sens mal, quoi. Petit conseil donc, attendez le test du mois prochain, avant de plonger. D'autant plus que la cartouche devrait être sortie depuis quelques jours au moment où vous lirez cette news. Soyez vigilant, donc...

PlayStation

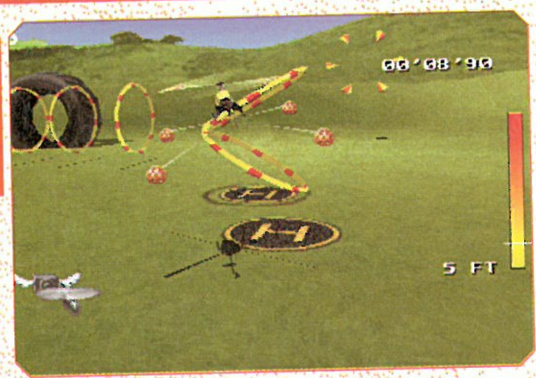
RC Stunt Copter

EDITEUR.......... INTERPLAY
MACHINE.......... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE.......... JUILLET 99

Original et décalé, RC SC est un produit atypique à ne pas mettre entre toutes les mains. Etre pilote d'hélicoptère, même miniature, n'est en effet pas donné à tout le monde...



Le mode vol libre vous permet de vous entraîner dans des décors pas trop fouillés et sans objectif à remplir. Ça n'est pas du luxe.

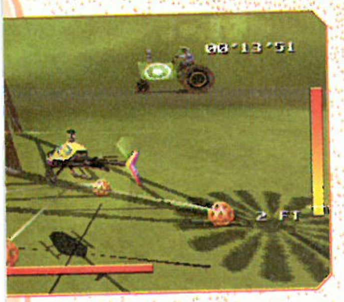


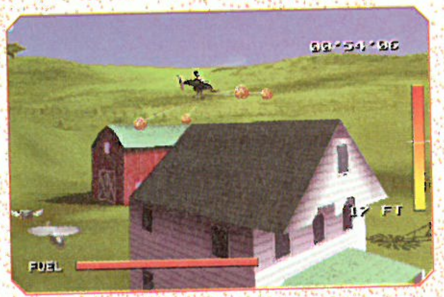
La manipulation de votre engin est pour le moins délicate. Apprenez à le piloter en douceur.

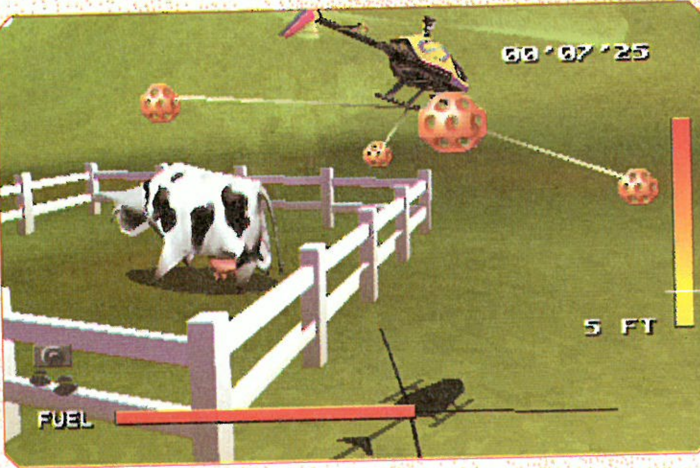


Les premières parties de RC Stunt Copter se terminent presque toujours comme ça. N'est pas pilote d'hélico téléguidé qui veut.

RC Stunt Copter

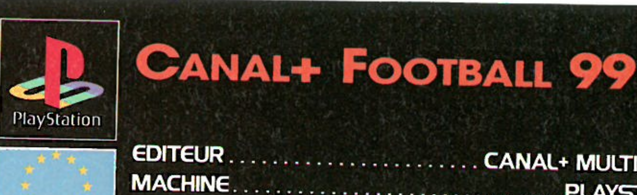






J'ai une vision : RC SC va être un titre sujet à polémiques. Je me demande si le monde est prêt à recevoir un jeu comme celui-ci. Au début, tout paraît simple. Vous pilotez un hélico miniature et votre paddle fait office de télécommande. Point. Le paddle analogique est ici fortement conseillé. Les commandes sont a priori assez simples. Vous faites décoller votre engin, il pique du nez pour prendre de la vitesse, peut tourner sur son axe à volonté... Mais où est la difficulté me demanderez-vous ? La difficulté, elle est là justement : ce damné hélicoptère réagit à la moindre de vos sollicitations, et il faut le manier avec une précision chirurgicale. C'est juste super pas évident. Dans son concept, RC SC n'est pas un jeu. Non, non. C'est un jouet (pour adultes !). Apparemment, les gens de chez Shiny (Earthworm Jim, MDK...) se sont bien amusés à créer RC SC. Pour que les mouvements de l'hélico soient les plus réalistes possibles, ils ont dévoré des bouquins de physique. Si vous vous révélez très mauvais pendant les phases d'entraînement, le réalisme est quelque peu mis au placard et le jeu vous assiste un brin, histoire de ne pas vous dégoûter (ce n'est clairement pas du luxe). De plus, sachez qu'il est possible de jouer avec ou sans euh... boules stabilisatrices : ce sont des espèces de sphères au bout de tiges qui entourent votre engin (voir photos). Elles permettent de mieux gérer votre position dans l'espace. Tout un programme pour les fanas de modélisme.

T'as ta licence de pilote ?



Canal+ Football 99

EDITEUR .... CANAL+ MULTIMEDIA
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE .... SEPTEMBRE 99

Après le très pathétique Rush Down, Canal+ Multimédia tente une nouvelle incursion dans le monde du jeu vidéo. On lui souhaite bonne chance !



64 équipes et des options de management complètes. Le minimum syndical a-t-on envie de dire...







Comme dans FIFA 99, il sera possible de changer les sets tactiques sans interrompre le match.

Canal+ Football 99


En cours de match, Hervé Mathoux donnera des conseils tactiques adaptés à la situation du moment.





« Pour la première fois, avec Canal+ Football 99, ne contrôlez plus simplement un seul joueur mais dirigez toute une équipe sans arrêter le déroulement du match ! » Bravo ! Ça c'est de l'argument commercial ! De l'innovation, de la vraie de vraie, comme on en voit rarement dans le milieu du jeu vidéo ! EA Sports a vraiment du souci à se faire ! Pour son deuxième titre, Canal+ Multimédia a donc choisi de se mesurer au Goliath de la simulation sportive. Un pari difficile se dit-on, en repensant à la qualité de la réalisation de Rush Down et à l'expérience vidéoludique du studio. Mais bon, Canal+, c'est un peu la chaîne du foot, alors sait-on jamais, avec de la chance, une bonne dose de talent, des boîtes entières de guronzan et quelques nuits blanches, on peut espérer autre chose qu'un énième ersatz footballistique. Il paraît que le service des sports de la chaîne s'est investi à fond dans le projet, alors... A l'instar du médiocre UEFA Champions League d'Eidos qui, il est toujours bon de le préciser, s'est cassé les dents ce mois-ci dans notre rubrique Zapping, Canal+ Football 99 est uniquement dédié au football européen. Le contenu respecte les canons du genre. Vous retrouverez les 32 meilleures équipes européennes de la ligue des champions ainsi que 32 formations bonus composées des plus grandes stars (européennes, of course) des cinquante dernières années, soit une base de données de plus de 3 200 milliardaires en short, sans oublier, bien entendu, les inévitables options de management (transferts, édition de joueurs, etc.). Aucune version jouable n'étant disponible pour le moment, difficile de juger du potentiel de la bête. Du côté des développeurs, on nous fait la promesse d'une Intelligence Artificielle performante qui évoluera en fonction du score mais également des résultats obtenus en cours de championnat (le syndrome P.S.G. a dû les inspirer !). Sinon les conditions météo influeront de façon réaliste sur le comportement du ballon, des joueurs et sur l'état de la pelouse. Pour finir, sachez que tous les commentaires seront assurés par Hervé Mathoux, le présentateur de l'émission Jour de Foot, et Jules Edouard Moustic, l'animateur de CNN International ! Canal+ Multimédia se risque à adopter un ton décalé, les puristes pourront ne pas apprécier.

Ça promet

FLYING DRAGON

PlayStation	
EDITEUR	INTERPLAY
MACHINE	NINTENDO 64
SORTIE EN EUROPE	DEJA SORTI

Décidément sur N64, les temps – comme les œufs – sont durs. Les trop rares sorties ne versent pas franchement dans la qualité, un peu à l'image de cet étrange jeu de bastons...



Flying Dragon



Les persos en version SD manquent de charisme.





Vous pouvez faire évoluer votre perso en lui achetant de nouveaux pouvoirs.



De nombreux modes de jeu, mais un manque cruel d'intérêt lors des combats.



Lorsque vous gagnez un combat, vous récupérez, sous forme de « trésors », des items spéciaux.

Depuis le lancement de la N64, toutes les tentatives pour offrir à la console un jeu de bastons digne de ce nom se sont soldées par un échec. Devant une telle lignée de productions pourries, les fans de castagnes ont toutes les raisons d'être dégoûtés... Et, a priori, ce n'est pas Flying Dragon qui va les réconcilier avec le genre ! Sorti début 98 au Japon, sous le nom de Hiryu no ken Twin, ce titre vous plonge dans des combats sans grande saveur où s'affrontent des persos « normaux » ou « super déformés » (SD). Mélangeant des environnements 2D et 3D et proposant de nombreux modes de jeu, Flying Dragon bénéficie de quelques options intéressantes, comme la possibilité de créer votre perso idéal et de le faire évoluer en ramassant et en échangeant 200 « trésors ». Mais cette originalité ne semble pas suffisante pour faire oublier la lourdeur des commandes et le manque de technique des combats.

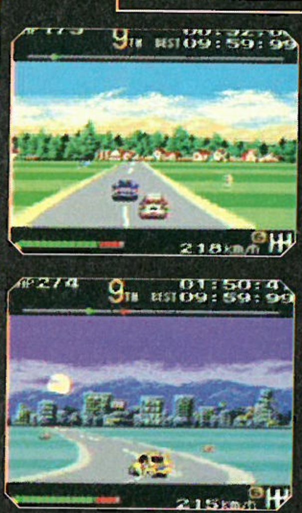
Les fondus de bastons auront sans doute du mal à accrocher. Ils ne pardonneront sûrement pas à Flying Dragon sa personnalité fade et l'absence de technique... Bref, ce titre ne semble pas posséder les atouts suffisants pour redorer le blason de la baston sur N64... Un coup dans l'eau, comme dirait l'autre. Ah oui, dernier détail, le jeu devrait être sorti dans le commerce au moment où vous lirez ces lignes. Alors ne foncez pas tête baissée sur la cartouche, dans l'espoir de découvrir enfin un bon soft de bastons sur N64. Attendez plutôt le test à paraître le mois prochain. Test qui ne devrait que confirmer les mauvaises impressions laissées par la version jap' du jeu !

Un manque cruel de personnalité

Encore des titres sur la Game Boy Color (et zou !)

La Game Boy Color se verra affublée de 4 nouveaux titres assez hétéroclites, puisqu'on retrouve parmi eux un jeu de bagnoles, de stratégie, de plates-formes et de foot. Incroyable, non ?

Plus loin Top Gear Rally



Cette conversion de Top Gear Rally n'a rien à voir avec la mouture N64, à part son titre. En fait, il s'agit bien évidemment d'un jeu en 2D dont la particularité réside dans sa capacité à vibrer ! Non, vous ne rêvez pas, un système de vibrations sera bel et bien inclus dans la cartouche et vous permettra de ressentir en temps réel l'adhérence de votre voiture. Le soft promet de nombreuses voitures aux capacités distinctes, ainsi que la possibilité de gagner des circuits secrets. Exploitant les capacités graphiques de la Game Boy Color, Top Gear Rally bénéficie de 56 nuances affichables simultanément, ce qui rend le tout particulièrement attractif pour les yeux. Ajoutez à cela un mode 2 joueurs en link et plusieurs options de jeux (championnat, contre la montre...) et vous obtiendrez peut-être le titre de bagnoles qui détrônera V-Rally.

EDITEUR .... UBI SOFT
GENRE .... COURSE DE VOITURES
SORTIE EN EUROPE .... MAI 99

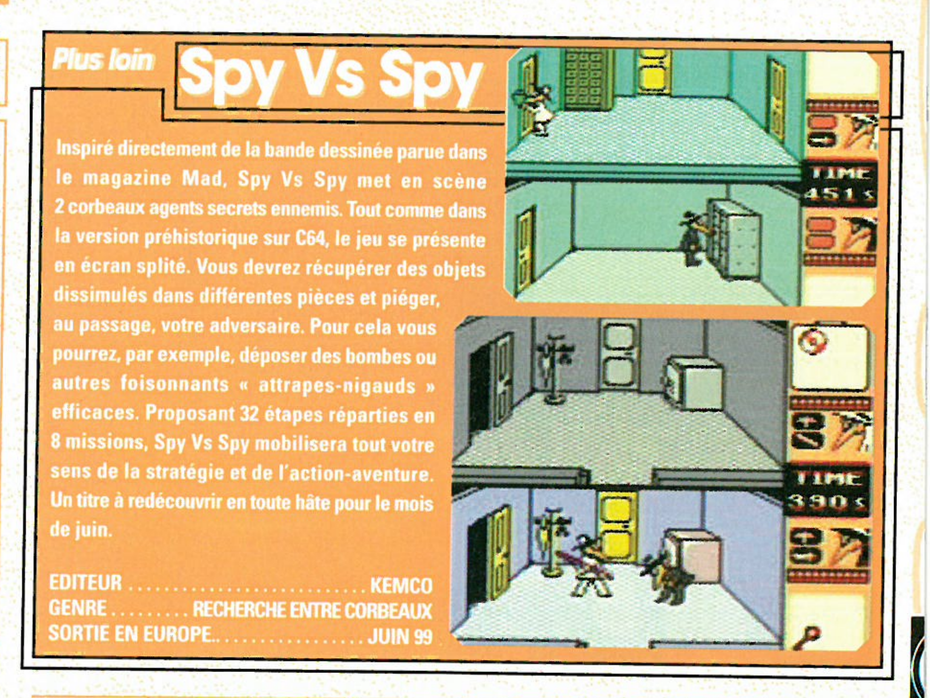
Plus loin ISS Pro 99



Autant le dire tout de suite, ISS sur GBC ne jouit que de son importante renommée. Dans cette simulation de foot, les animations sont lentes et les footballeurs se déplacent avec peine. Pourtant, le soft regorge de bonnes idées, comme la possibilité de jouer les tirs au but ou d'effectuer des matchs en exhibition et en tournoi. Doté d'une jouabilité fantoche (dans le genre, je mets 12/0 à l'ordinateur), ISS n'a rien du jeu de foot ultime, toutes proportions gardées en connaissance des capacités de la portable japonaise. Et puis comme dirait je ne sais plus qui, « la patience est mère de toutes les vertus ». Ce qui signifie qu'il faudra encore patienter jusqu'au prochain jeu de foot, pour espérer la venue du « messie ». En l'occurrence, le jeu de ballon qui tue, quoi...

EDITEUR .... KONAMI
GENRE .... SPORT
SORTIE EN EUROPE .... DÉJÀ DISPONIBLE

Plus loin Spy Vs Spy

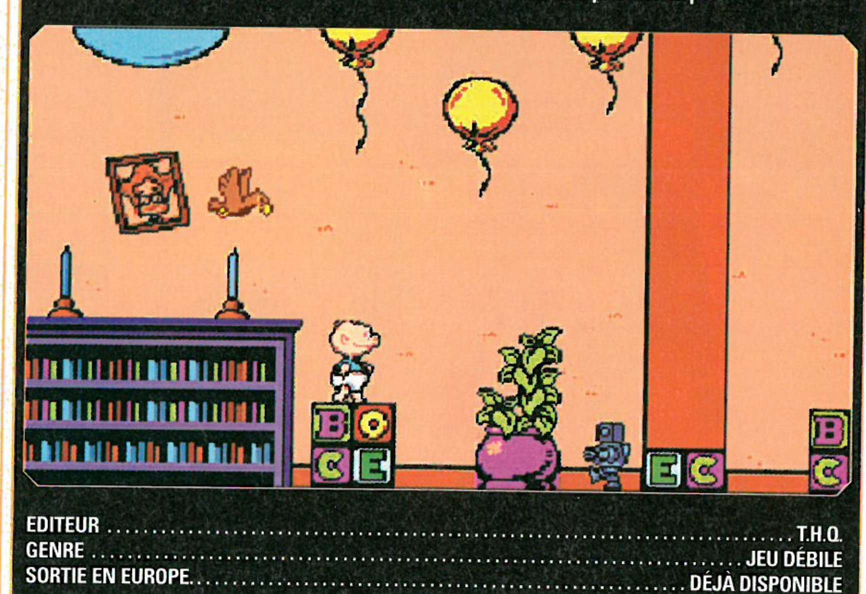


Inspiré directement de la bande dessinée parue dans le magazine Mad, Spy Vs Spy met en scène 2 corbeaux agents secrets ennemis. Tout comme dans la version préhistorique sur C64, le jeu se présente en écran splité. Vous devrez récupérer des objets dissimulés dans différentes pièces et piéger, au passage, votre adversaire. Pour cela vous pourrez, par exemple, déposer des bombes ou autres foisonnants « attrapes-nigauds » efficaces. Proposant 32 étapes réparties en 8 missions, Spy Vs Spy mobilisera tout votre sens de la stratégie et de l'action-aventure. Un titre à redécouvrir en toute hâte pour le mois de juin.

EDITEUR .... KEMCO
GENRE .... RECHERCHE ENTRE CORBEAUX
SORTIE EN EUROPE .... JUIN 99

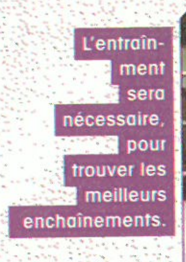
Plus loin Les Razmoket

Les Razmokets sont de petits bambins intellectuels qui sévissent en toute impunité sur les chaînes de télévision. Série animée en passe de détrôner les Simpson aux Etats-Unis, il est logique de la voir débarquer en adaptation console, à commencer par la petite portable couleur de Nintendo. Cependant, comment ne pas tressaillir à la vue du logo T.H.Q. sur la cartouche ? En fait, le jeu se compose de plusieurs phases hétéroclites (plates-formes, courses de bateaux...) assez inégales en ce qui concerne la réalisation. En effet, si les phases d'actions sont saccadées, il en va différemment pour les autres. Sinon, il est indéniable que les graphismes sont plutôt réussis et les protagonistes de la série bien reconnaissables. En bref, Razmoket est peut-être le meilleur produit jamais conçu par T.H.Q. depuis son existence, même s'il ne casse pas des briques.



EDITEUR .... T.H.Q.
GENRE .... JEU DÉBILE
SORTIE EN EUROPE .... DÉJÀ DISPONIBLE



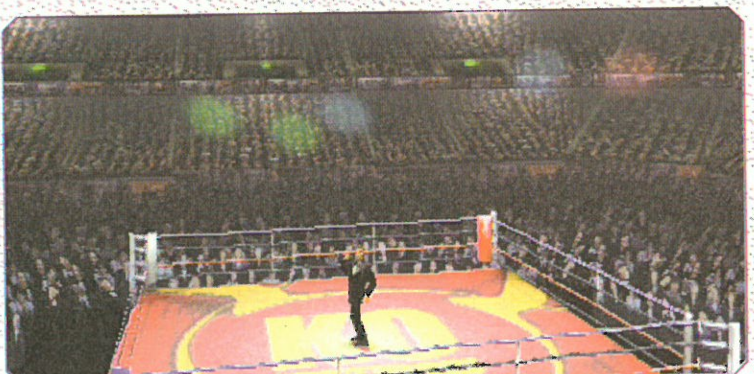


PRINCE NASEEM BOXING

EDITEUR .... CODEMASTERS
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE .... SEPTEMBRE 99

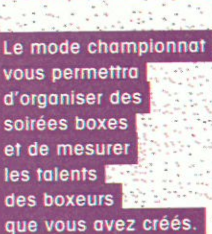
Techniquement quasiment fini, Prince Naseem Boxing doit affiner son gameplay. Et comme chacun sait, c'est l'étape la plus difficile, dans le développement d'un jeu ! En tout cas, plus accessible que KoK'99, PNB sera-t-il aussi intéressant ?

L'entraînement sera nécessaire, pour trouver les meilleurs enchaînements.



Les rings, comme la foule, sont particulièrement bien réalisés.





Le mode championnat vous permettra d'organiser des soirées boxes et de mesurer les talents des boxeurs que vous avez créés.

Prince Naseem Boxing

Le mode replay, inévitable, mériterait d'être amélioré dans la version finale.



Plus fun, moins tactique : une alternative à Knock out Kings '99

Un peu de nouveau concernant ce titre assez prometteur de Codemasters. Nous avons pu jouer à une version un peu plus avancée et, s'il manque encore beaucoup de réglages concernant le gameplay, la technique semble être arrivée presqu'à maturité. Bien plus agréable à regarder que Knock out Kings '99 (son concurrent d'Electronic Arts), Prince Naseem Boxing offre des graphismes colorés, des personnages originaux et des rings travaillés. Plus axé arcade et plus fun que KK'99, le titre de Codemasters propose un moteur plus rapide, mais aussi des vues moins classiques. L'action passe avant tout et l'ensemble du jeu reflète déjà cette optique sur le plan technique. Déjà attractif graphiquement, Prince Naseem Boxing n'a plus maintenant qu'à faire ses choix en matière de jouabilité. La devise de Codemasters, « pure gameplay », laisse à penser que les développeurs entrent maintenant dans la phase la plus difficile de la réalisation du jeu... L'interface, finalisée, est assez simple. Un bouton pour chaque type d'action : direct, crochet, uppercut, esquive, etc. La gestion des gardes n'était pas encore prête, sur la version que nous avons vue : dommage, c'est un point essentiel. Si l'on devine déjà des combats moins tactiques que dans KoK'99, ceux de Prince Naseem jouent en revanche sur la spontanéité. Plus proche des jeux de bastons traditionnels, on trouvera des enchaînements spéciaux, différents pour chacun des 16 boxeurs. Si l'un d'eux passe, le joueur aura l'opportunité de clôturer son action par une botte secrète, coup qui rend très vulnérable celui qui le déclenche mais qui peut aboutir directement au K.-O. s'il est bien placé. Ainsi, ceux qui ont estimé KoK'99 trop difficile d'accès devraient se retrouver plus facilement dans Prince Naseem. Nous n'attendons plus que les derniers réglages du jeu, pour juger de son équilibre.

La boxe pour tous

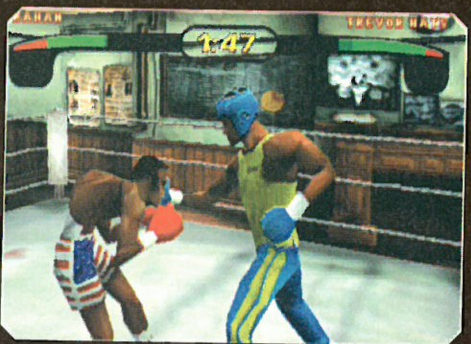
Plus loin

Le mode carrière

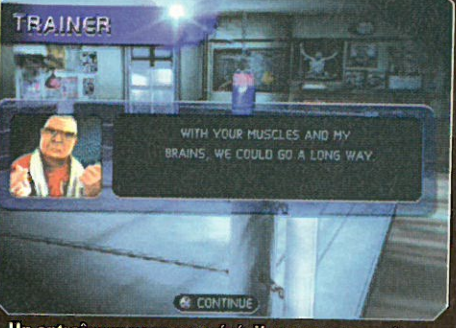
Le point le plus « simulationniste » de Prince Naseem Boxing reste son mode carrière, très prometteur. En voici un petit aperçu.



D'abord, vous choisissez un modèle, un mentor, dont vous vous inspirez.



Ensuite, il faudra montrer de quoi vous êtes capable, prouver votre potentiel, étape qui conditionne la suite de votre carrière.



Un entraîneur vous a repéré, il vous propose de vous manager...



L'écran principal du mode carrière, sur lequel vous passerez le plus clair de votre temps.



Il faudra apprendre à doser votre entraînement et favoriser certaines caractéristiques, car on ne peut pas tout faire !



Il est temps d'organiser votre 1er match. Votre entraîneur vous livre ses sentiments.



Une fois la date de la rencontre fixée, il ne reste plus qu'à intensifier l'entraînement et regarder l'évolution du classement des autres boxeurs.



...e jour J ! C'est votre premier match...

Et votre première, mais brillante, victoire : les journaux n'ont pas fini de parler de vous !



Le jeu propose une vue quasi subjective : c'est impressionnant, mais pas encore très jouable...

Enfin, les nanas qui défilent sur le ring sont bien modélisées !

Telex

Gremlin made in France

Infogrames aurait-il l'appétit d'Obélix ? Bizarre tout de même de racheter, pour plus de 220 millions de francs, le petit studio Gremlin spécialiste dans les simulations de sports assez minables. La série des Actua, c'est eux ! Alors, l'arrivée du géant français va-t-il apporter un nouvel élan ? Il faut croire aux miracles. Oui, il faut y croire !





NetP@d

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

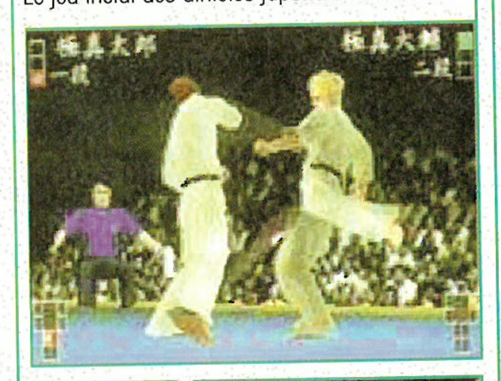
SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

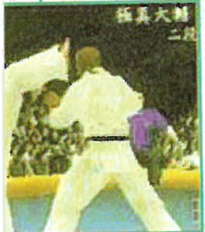
Les infos chaudes du Net

VOICI UNE RUBRIQUE NET PARTICULIÈREMENT DENSE CE MOIS-CI, QUI NOUS PROUVE UNE FOIS DE PLUS, MÊME S'IL N'EST POINT BESOIN D'EN ÊTRE DAVANTAGE PERSUADÉ, QUE LE WEB EST UNE MINE FOISONNANTE D'INFORMATIONS. ON PARLE ICI DES NOUVELLES GÉNÉRATIONS DE CONSOLES, ÉVIDEMMENT, ET L'ON SENT QUE LA GUERRE EN DEVENIR, ENTRE LES PLUS GROS CONSTRUCTEURS, VA ÊTRE IMPITOYABLE.

11 MARS 1999

Bandaï développe, en ce moment, une simulation d'arts martiaux nommée Kyokushin Karate. Le jeu inclut des athlètes japonais existants.







Rumeur : Sony prévoit de sortir la PlayStation 2 pour Noël au Japon, histoire de s'assurer un marché important. Une dizaine de jeux serait disponible avec la console.

Rumeur : Capcom travaille sur un jeu de tirs basé sur l'univers de Bio Hazard (Resident Evil). Ce dernier tournerait sur carte Naomi.

Howard Lincoln (Nintendo of America) prévoit de dévoiler les capacités de la prochaine console Nintendo d'ici à la fin de l'année. La machine est actuellement en développement dans les laboratoires de Art-X, une société fondée par d'ex-employés de Silicon Graphics. Elle serait au moins aussi puissante que la PlayStation 2. On ne sait pas encore quel format sera adopté, même si le support cartouche semble définitivement écarté.

Time Magazine déclare que les émulateurs qu'on peut trouver sur le Net ont fait perdre 3,2 milliards de dollars (environ 20 milliards de francs !) de ventes à l'industrie du jeu vidéo.

Pikachu à la conquête du monde... La Warner Bros. s'est octroyée les droits de Pokemon, pour pouvoir sortir le film Pikachu aux Etats-Unis cet été. Ce dernier est déjà sorti au Japon et a fait un carton. En sera-t-il de même au pays des Power Rangers ?

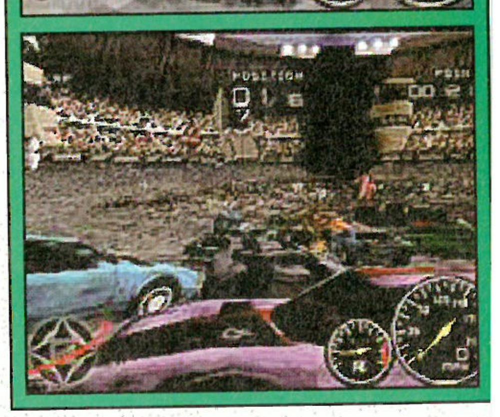
13 MARS

Rumeur : le nom de la PlayStation 2 serait PSY, en référence à celui de la PlayStation originale (PSX).

Konami annonce que ses profits de 98 sont en hausse de 89 % par rapport aux années précédentes. Un résultat dû en partie au grand succès rencontré par Metal Gear Solid un peu partout dans le monde (plus de 3 millions d'exemplaires vendus).

D'ex-membres de l'équipe de Destruction Derby sont en train de réaliser un jeu similaire à ce dernier dans son concept. Son nom : Demolition Racer. 8 types de voitures et 12 circuits seront sélectionnables. Un mode 2 joueurs est prévu.





Soul Calibur devrait sortir en juin sur Dreamcast. Quant à Street Fighter Alpha 3, il est prévu pour août. Une rumeur affirme également que le second titre Namco développé sur la nouvelle console de Sega sera Ridge Racer. Quel épisode ? C'est un mystère...

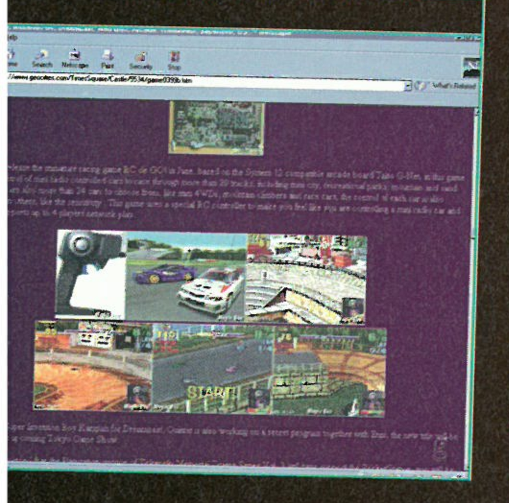
La société allemande Tivola a trouvé un accord avec Sega, concernant l'utilisation du logo Dreamcast. Tivola utilise en effet le même symbole, et également dans les tons orange. Pour l'Europe, le logo Dreamcast devient donc bleu. CQFD.





15 MARS

Taito prévoit de sortir RC de Go ! en arcade, en juin. Ce jeu de courses de voitures téléguidées fait suite à la série un peu spéciale des « de Go » (on se souvient que Densha de Go était une simulation de train, par exemple). Vous pourrez courir dans le sable ou encore à l'intérieur de villes miniatures, et il y aura plus de 20 voitures et circuits. Pour plus de réalisme, les commandes seront une réplique de télécommandes de voitures.



Une étude d'Exel Research démontre que c'est Sony qui a vendu le plus de jeux en 98. 50 % des revenus de la société sont dus à la section Computer Entertainment (ce qui explique les moyens colossaux mis en œuvre par Sony pour imposer la PlayStation 2). Voici le top 10 des sociétés liées à l'industrie du jeu vidéo, avec leurs revenus réalisés exprimés en millions de dollars pour l'année 98 :

Sony :	3033
Nintendo :	1555
Electronic Arts :	848
Sega :	470
Acclaim Entertainment :	311
Infogrames :	305
Midway Home Entertainment :	266
Activision :	131
Konami :	130
Disney Interactive :	83

Commentaire de Walter Miao, d'Excel Research : « Entre 50 et 60 % des ménages, de par le monde (comprendre Europe, Etats-Unis et Japon), possèdent maintenant une console de jeu. Il n'est donc pas surprenant de voir que les ventes de jeux sur consoles restent plus élevés que ceux sur PC. »

Rumeur : Square travaillerait sur un nouveau Final Fantasy qui revient « aux sources », avec un monde méchanico-médiéval, de la magie, des personnages SD, un système de classes, etc. Un FF qui ressemblerait aux 5 premiers épisodes, en fait. Les visuels présentés ici sont censés provenir de chez Square, mais rien de précis les concernant n'est défini. Certains parlent d'un FFIX, d'autre d'un FF Tactics 2... Ce ne sont peut-être même que des dessins qui ne serviront à aucun projet. Enfin, il est toujours agréable de les découvrir, non ?







Voici des images de Xena : Warrior Princess, sur PlayStation. On attend assez peu de choses de ce beat them up réalisé par 989 Studios, mais Xena reste une figure majeure du panthéon télévisuel, alors bon...



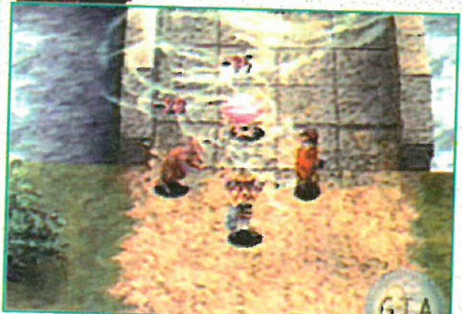


19 MARS

Nintendo confirme qu'une version N64 de Metroïd est en développement. Il révèle également que le soft Mario Artist : Talent Maker sera compatible avec la Game Boy Camera, histoire de pouvoir retravailler le portrait de vos amis.

Sony a présenté Arc the Lad III, prévu pour la fin de l'année au Japon. L'histoire prend place plusieurs années après la fin d'ATLII et vous y incarnez Alec, un jeune garçon de 14 ans. Le jeu sera entièrement en 3D cette fois, et il inclura de nombreuses séquences cinématiques.





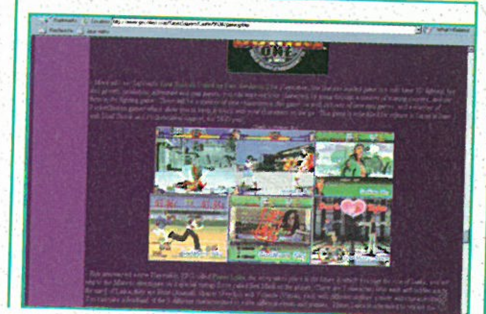
Après FFVII, c'est Parasite Eve qui est prévu sur PC.

Rumeur : Square préparerait la suite de Parasite Eve. Le jeu sortirait exceptionnellement d'abord aux Etats-Unis cet été, puis un mois après au Japon.

Hasbro Interactive prépare un nouveau jeu Dreamcast : Formula 1 Racing Simulation. Un titre qui s'éloigne quelque peu de ses productions habituelles.

N-Space prépare Die Hard Trilogy 2 pour PlayStation. Comme pour le premier volet, ce soft inclut plusieurs genres de jeux en un. C'est Electronic Arts qui commercialisera le titre, une fois encore.

Capcom va sortir Rival Schools United by Fate: Evolution 2, en juin sur PlayStation. Le titre inclura des tas de mini-jeux qui rendront ce soft de combats très attractif.



NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

Sega propose sa Dreamcast en location, dans une centaine de magasins japonais. Vous pouvez y emprunter la console et des démos jouables de Sega Rally 2 et Sonic Adventure, pendant 3 jours, pour la modique somme de 500 yens (environ 30 frs).

CSK prépare une caméra digitale pour Dreamcast, qui permettra à ses heureux acquéreurs de se voir lorsqu'ils sont en même temps connectés à Internet.

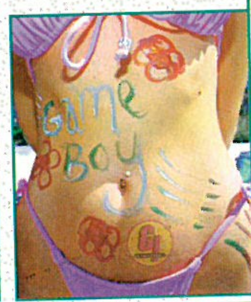
Psygnosis travaille d'ores et déjà sur la suite de Rollcage. Un jeu qui ne devrait pas être édité par Psygnosis, l'éditeur étant en pleine déliquescence.

Dreamworks Interactive prépare un jeu ayant pour cadre la Seconde Guerre mondiale. Son nom : Medal of Honor. Vous y jouez le rôle d'un espion allié et devez déjouer plusieurs plans allemands. Il y aura une trentaine de missions et un mode 2 joueurs, en coopération ou l'un contre l'autre, est prévu. Pour mémoire, rappelons que Dreamworks Interactive appartient pour partie à Steven Spielberg. Le studio de développement semble ici s'inspirer d'une des dernières créations du maître : Il faut sauver le Soldat Ryan. Histoire de coller le plus possible à la réalité, Dreamworks s'est assuré les services du capitaine Dale Dye, qui a déjà été consultant sur des films comme Platoon ou Né un 4 Juillet.



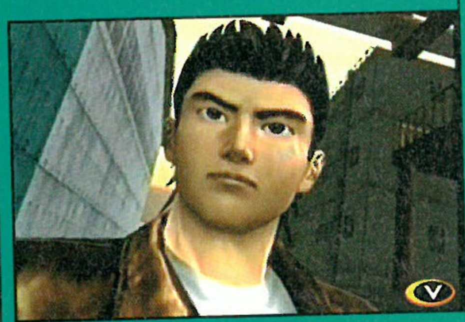
Dans le but de promouvoir la Game Boy Color, Nintendo a organisé une petite session de coloriage sur corps bronzés, pour faire de la pub à la machine. Quelques dizaines d'étudiants se sont prêtées au jeu et voilà le résultat. C'est le genre d'informations débiles qui n'apporte rien, mais bon, les photos sont rigolotes.

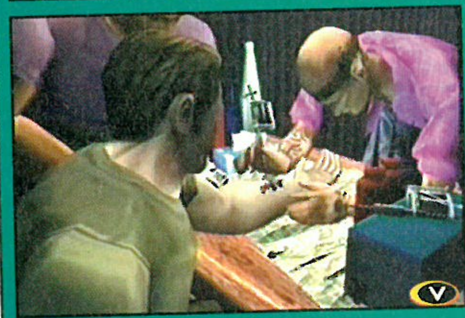




22 MARS

Le chapitre 1 de Shenmue : Yokosuka, sortira le 5 août. Il sera vendu 2 800 yens (environ 150 frs). En ce qui concerne sa durée de vie, les rumeurs parlent d'un minimum de 12 heures et d'un maximum de 50 heures si vous essayez de découvrir tout ce que renferme le jeu.





Infogrames annonce qu'il travaille sur une version Dreamcast de V-Rally. Le jeu sera en fait basé sur V-Rally 2 et devrait sortir au début de l'année prochaine.

Fatal Fury : Wild Ambitions, un titre Hyper Neo Geo 64 de SNK, sera converti sur PlayStation cet été. Le jeu inclura des cinématiques exclusives et peut-être même un personnage caché absent de la version arcade.

23 MARS

Bust a Move 2, d'Enix, sera compatible avec le tapis de danse de Konami, vendu avec le jeu Dance Dance Revolution. On pose le tapis par terre, on met ses pieds dessus et hop, on joue les Travolta (jeune)...

Techno Soft, créateur de la série des Thunder Force sur Megadrive, devient développeur pour Dreamcast. Il n'est cependant pas dans ses projets immédiats de développer un nouveau Thunder Force sur cette machine.

SNK décide de s'attaquer au genre aventure/horreur, avec un nouveau titre : Koudelka. Le jeu est développé par un éditeur formé d'anciens membres de Square : Sacnoth. Il a pour cadre le 19e siècle. Vous y incarnez une jeune gitane du nom de Yacinthe Koudelka et pouvez être accompagné de différents personnages. Vous rencontrerez également, évidemment, des êtres plus inquiétants, comme, par exemple, un bossu vieux de plusieurs centaines d'années. Serait-ce Notre Dame de Paris version trash ?



Capcom annonce que Resident Evil 2 est prévu sur Dreamcast. A l'instar de la version PC, il proposera des graphismes plus fouillés et de nouveaux modes de jeu. Ce RE est développé par Capcom lui-même, tandis que c'est un studio extérieur – Angel Studios – qui s'occupe de RE Code Veronica.

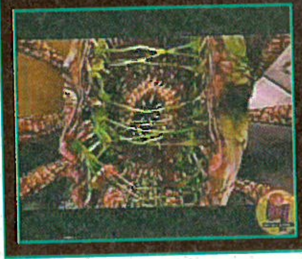






Rumeur : un Tekken « 3.5 » verrait le jour cet été au Japon. La borne d'arcade serait plus performante que celle utilisée pour le Tekken 3 de base, et tous les personnages de Tekken 2 oubliés feraient leur grand retour dans cette nouvelle version.

D2, le jeu d'horreur/aventure de Warp, tiendra sur 3 GD-Rom. Ce sera le premier jeu Dreamcast à prendre autant de place. On espère que cela ne servira pas uniquement à nous proposer des cinématiques impressionnantes.







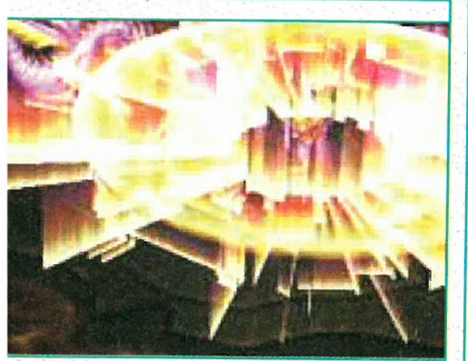
26 MARS

Rumeur : Sega travaillerait sur un nouveau jeu de combats, Waffupu, développé sur carte Naomi. Contrairement à la plupart des softs du genre, vous ne remportez pas ici des rounds mais accumulez des points en réalisant différentes attaques. Le premier à totaliser 5 points est déclaré vainqueur.

De nouvelles informations concernant la « Nintendo 2001 » circulent. La console serait une 128 bits disposant d'un microprocesseur central tournant à 400 MHz. De la Rumbus RDRam (mémoire vive) serait utilisée et la console lirait des DVD d'une capacité de 1,5 Giga. Le Rumble-Pack serait fourni de base avec les paddles et un modem serait intégré à la console.

Rumeur : Capcom et SNK auraient procédé à un échange de copyright qui permet à chacune des compagnies d'utiliser les personnages de l'autre. Ainsi, SNK pourrait produire des jeux sur Neo Geo Pocket en mettant en scène des héros Capcom, tandis que Capcom aurait la possibilité de créer des jeux d'arcade utilisant des combattants du monde SNK.

La version PlayStation de Grandia, prévue pour le 16 août au Japon, proposera des éléments inexistants sur Saturn : nouveaux effets de lumière sur les sorts, moins de temps de chargements, nouveaux menus d'identification, etc.





Commentaires de Soichiro Irimajiri, président de Sega : « Sony a positionné sa console de jeu au centre de ses affaires et a changé la façon de voir des gens à propos des jeux. C'est un événement sans précédent. (...) La taille du processeur que Sony veut utiliser est deux fois plus grande que celle de la Dreamcast. Si Sony veut le produire avec la technologie existante, il coûtera nécessairement dans les 50 000 ou 60 000 yens (2 500 à 3 000 frs) ».

Infogrames sponsorise une chasse à l'œuf de Pâques géante à New York le 3 avril : Eggstravaganza. Ceci dans le seul but de promouvoir son titre Game Boy : Carrot Crazy (avec Bugs Bunny). Détail : ce sont ici des carottes qu'il faut retrouver, évidemment...

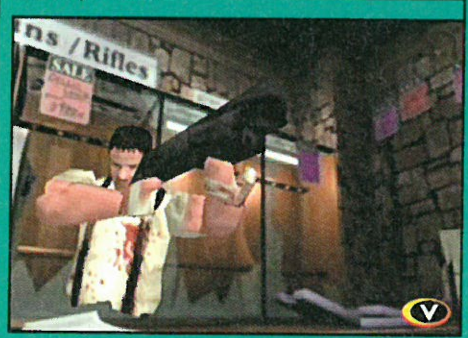
Voici les chiffres de ventes de consoles donnés par le magazine Famitsu en ce qui concerne la semaine du 8 au 14 mars au Japon, soit une semaine.

PlayStation :	40 040
Dreamcast :	9 232
Nintendo 64 :	12 612
Game Boy :	8 164
Game Boy Color :	28 446
Neo Geo Pocket :	294 (!)
WonderSwan :	51 375
PocketStation :	57

29 MARS

Bitmap Brothers a annoncé la sortie de Speedball 2100 Ultra Violence (ça promet) sur PlayStation et Game Boy Color. Tous les fans du Speedball original – grand jeu de la fin des années 80 – seront curieux de voir ce que vaut cette nouvelle mouture...

Angel Studios, qui s'occupe de l'adaptation de Resident Evil 2 sur N64, travaille avec Factor 5 (développeur de Rogue Squadron), sur le système de compression applicable au jeu. Au lieu des effets en mono de la PlayStation, RE2 N64 supportera le Dolby Surround. La compression permettra même d'inclure sur la cartouche la totalité des cinématiques présentes sur PlayStation.





Titus a signé une licence de 4 ans pour sortir des simulations de jeux d'échec sous le nom de Gary Kasparov. Ce dernier supervisera le développement des produits et assurera leur promotion.

Rumeur : Capcom sortirait un nouveau jeu intitulé Spawn versus Street Fighter (!). Développé sur Naomi, sa conversion sur Dreamcast – si le jeu existe - semble déjà certaine...

Voici des images du très sauvage Tarzan, prévu cet été sur Game Boy Color. Le jeu est édité par Activision, en collaboration avec Disney. Sa sortie est prévue pour coïncider avec celle du nouveau film d'animation des studios Disney.





31 MARS

Interplay a annoncé que MDK2 serait disponible sur Dreamcast en septembre prochain.

Sega Japon travaille sur la suite de son jeu d'action/RPG The Story of Thor. Le titre est bien entendu prévu sur Dreamcast.

3DO travaille sur un nouveau titre N64 : Army men 3D. Dans ce jeu, vous incarnez des petits personnages en plastique (il y en a 9 de sélectionnables) qui évoluent dans des décors où tout paraît évidemment gigantesque. Il y a ici 14 missions à remplir.





JOYPAD
tous les mois à partir de 27 frs.
C'est possible :
abonnez-vous !
Joypad
V-Rally 2
Joypad
Le Guide PlayStation 2
et les premières images des jeux PlayStation 2
SKYROCK

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET



Square a annoncé la sortie de Front Mission 3 sur PlayStation cet été. Dans ce jeu, vous pourrez non seulement conduire des robots, mais également vous en extraire et vous battre en tant qu'être humain, ou prendre possession d'autres machines laissées à l'abandon sur le champ de bataille.





2 AVRIL

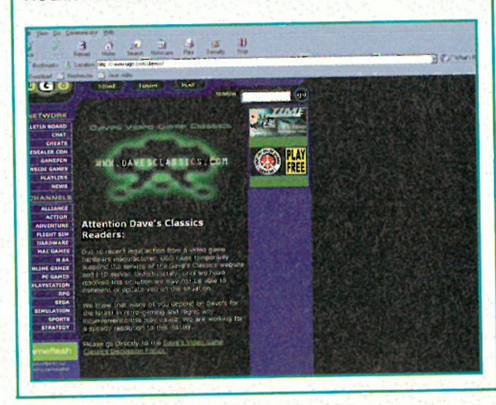
SNK dévoile un nouveau titre de combats en arcade : Buriki One World Grapple Tournament '99. Il y a ici 10 personnages sélectionnables. Chacun possède son propre style de combats (sumo, catch, boxe, karaté...) et l'action se déroule sur des arènes fermées. Il n'y a qu'un round pour décider qui sort vainqueur du combat.



Rumeur : Bandaï aurait décidé de sortir une caméra digitale qu'on branche sur sa PlayStation. Elle sortirait cet été et serait vendue 9 800 yens (environ 500 frs).

Rumeur : Takara aurait deux titres PlayStation 2 en développement : un nouveau Toshinden et un nouveau Choro-Q. Génial, c'est la fête.

Sony poursuit le site www.davesclassics.com en justice. Spécialisé dans les émulateurs, ce site est l'un des plus populaires dans le genre. Les raisons de la poursuite concernent des histoires de copyright et de compétition déloyale, le BIOS de la PlayStation étant récupérable à cette adresse ! Le site a été fermé jusqu'à nouvel ordre.



5 AVRIL

Ascii et Yuke travaillent sur un nouveau jeu d'action/RPG appelé Berserk Fighter, sur Dreamcast. Le jeu se rapprocherait, question ambiance, d'un titre comme Castlevania.





Square annonce une restructuration en profondeur. D'ici à mars 2000, la compagnie devrait être divisée en 8 sections (spécialisées dans le son, le marketing, le graphisme, la programmation, etc.), afin de mieux maîtriser les dépenses.

Rumeur : un nouveau Resident Evil sur PlayStation verrait le jour vers la fin de l'année. Il s'appellerait Resident Evil X (ou Nemesis) et prendrait place 24 heures avant le début de RE2 .

7 AVRIL

Toyota s'est associé à Sega, pour installer des bornes chez plusieurs de ses revendeurs. Ces dernières permettront aux clients de regarder les modèles de voitures sous plusieurs angles et de procéder à des tests de conduite virtuelle.

Acclaim annonce que 79 % de ses ventes de jeux, en 98, sont dus à la N64. Les ventes sur PlayStation ne représentant que 9 % de ses ventes totales. L'éditeur américain présente une belle santé financière et prévoit de sortir un nouveau South Park et un nouveau jeu de catch, dans le courant de l'année 99. Preuve indubitable que les Américains ont un sens critique très développé.

IL A DIT...

Voici quelques phrases tirées du discours de Bernie Stolar, président de Sega of America, lors du dernier Game Developers Conference :

« La Dreamcast est réellement révolutionnaire. (...) Elle est la première console à utiliser Internet. Elle peut changer et évoluer selon les besoins et les désirs des joueurs. Il n'y a pas que les périphériques. L'OS peut être modifié et la mémoire allouée à la console permet de downloader des informations à partir d'Internet, susceptibles d'améliorer les performances de la machine ou de certains jeux. (...) De nombreuses personnes nous ont demandé pourquoi nous n'avons pas inclus directement un DVD dans la console. C'est une simple question d'économie. Quand le DVD sera accessible à un prix raisonnable pour le grand public nous l'inclurons dans la console. (...) La Dreamcast vendue au Japon est pourvue d'un modem 33.6 K, mais nous allons proposer un modem 56 K pour la sortie de la console aux Etats-Unis. C'est un exemple de la façon dont la console peut évoluer. (...) Sega possède une équipe de développement interne constituée de plus de 3 000 membres qui travaillent d'arrache-pied au moment présent. Ils créent des jeux qui repoussent les limites du système. »

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES



BLUE STINGER (104)
Gollum et Willow ne s'en sont toujours pas remis. Le premier Resident-like de la Dreamcast est une véritable surprise. Violent, varié, accrocheur. Un grand jeu.

HOUSE OF THE DEAD 2 (112)
Un jeu de tirs sauvage, 100 % core gamers, qui a converti le très dubitatif Kendy à la Dreamcast. Irritation de l'index garantie ! Ouïe, ouïe, ça brûle.

MARVEL VS CAPCOM (118)
Capcom donne une nouvelle fois dans le recyclage, mais cette fois la sauce ne prend pas. Un cross over bien décevant comparé au fantastique Power Stone.

ET BASS (120)
es simulations de pêche ont le vent en oupe au pays du Soleil Levant. Une expéience ludique à réserver en priorité aux ourgeois coincés de Familles de France !

ZAPPING (122)
La curiosité du mois se nomme Real Sound. Un jeu d'aventure destiné aux aveugles ; pas d'images, juste du son. Une autre vision du jeu vidéo !

Le mois de mai se doit d'être marqué d'une pierre blanche. Chers lecteurs, Kendy a dépensé plus de 3 000 francs pour s'acheter, devinez quoi ? Une Dreamcast ! Y a pas à dire, il a le sens des affaires, l'animal ! Comment expliquer un tel revirement d'opinion ? La réponse tient en quatre mots et en un chiffre : House of the Dead 2. Mais rassurez-vous, les choses devraient rentrer dans l'ordre. D'ici quelques semaines, voire quelques jours, Kendy troquera sûrement sa Dreamcast contre un énorme sandwich grec bien gras. C'est aussi ça la « hard-core attitude ». Enfin, tout ça pour dire que la machine de Sega domine l'import de façon écrasante, avec des productions qui ne laissent augurer que de bonnes choses pour l'avenir. Il suffit de passer trois nuits blanches sur Blue Stinger, pour prendre conscience du potentiel de la bécane. Et ce n'est que le début...

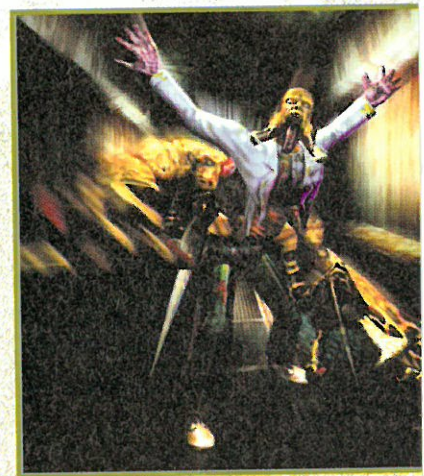
Blue Stinger

NBRE DE JOUEURS : 1	CONTINUES : SAUVEGARDES
GENRE : ACTION/AVENTURE	DIFFICULTÉ : MOYENNE
SAUVEGARDES : OUI	SPÉCIAL : COMPATIBLE PURU PURU ET VGA BOX
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3	EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE	



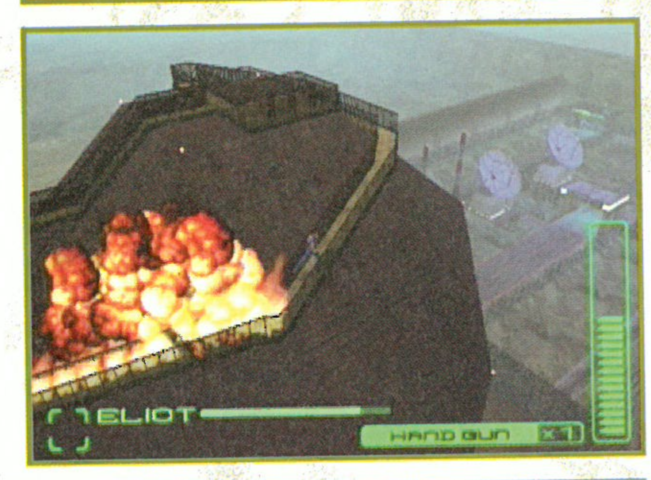
BLUE STINGER

Blue Stinger, premier jeu d'action/aventure sur Dreamcast, était aussi attendu que la mousson en Inde. Alors quel verdict ? Alléluia, Blue Stinger apporte le saut technologique et l'intérêt que nous espérions tous. Gros plan sur l'un des chefs-d'œuvre de ce début d'année !





La taille des boss ainsi que l'effet de votre lance-napalm sont juste stupéfiants.



Le 27 novembre 1998, Sega l[...]çait, sur le marché japonais [...] Dreamcast. Difficile alors [...] contenir l'excitation de la p[...] part des joueurs. Le constr[...]teur détenait enfin le moyen de sorti[...] tête de l'eau et la puissance colossale [...] la Dreamcast laissait présager du meille[...] Cependant, en près de 5 mois d'existen[...] force est de constater que les véritab[...] chefs-d'œuvre « nouvelle génératio[...] peuvent se compter sur les doigts d'[...] main. Coup de grâce ultime, le 2 mars 19[...] Sony dévoilait sa riposte, la st[...] PlayStation 2 débutait. Alors, faut-il per[...] foi en la Dreamcast et croire déjà à [...] nouvel échec retentissant de Sega ? Au[...] de la vague de titres de ces 2 derniers m[...] la réponse a le mérite d'être claire : no[...] Non, non et re-non ! Enterrer ou so[...]estimer la Dreamcast si prématurém[...] quelle hérésie ! Pour vous le prouv[...] plongez-vous dans l'univers angoissan[...] Blue Stinger. Un titre splendide que n[...] vous annoncions depuis bien longtem[...] et qui comblera enfin les plus réfracta[...] et les sceptiques.

Des erreurs de jeuness[...]

La Dreamcast demeure pour l'instant [...] console de « core gamers », vous sa[...] ces maniaques qui délaissent famille, a[...] repas et sommeil afin de s'adonner, à [...] plein temps, à leur passion : les jeux vi[...] Climax Graphics (une branche annex[...] Climax célèbre pour Dark Savior) ser[...] soucieux de satisfaire ce public exige[...] Fondée le 2 décembre 1996, cette t[...] jeune équipe constituée de 18 perso[...] s'est ainsi attelée à la création de [...]

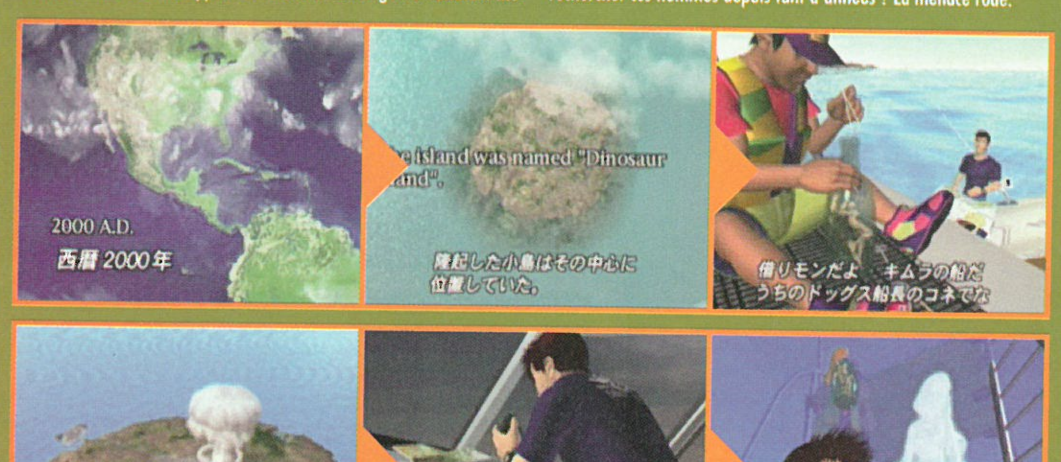




inger depuis près d'un an et demi. Bien idemment, comme pour tout premier jeu, ıelques erreurs n'ont pu être évitées. Il iste donc des défauts plus ou moins aspérants et autant s'en débarrasser le us vite possible. Vous verrez, après, on sent mieux. En passant sur le look assez nable des héros, le principal reproche 'on pourrait en effet adresser à Blue nger concerne la gestion des angles de méra. La volonté des développeurs de poser un nouveau genre qualifié de ilm d'action/aventure en temps réel » mportait des risques. Pour y parvenir, cadrages offrent, la plupart du temps, s plans très serrés sur le héros ou bien core de longs travellings audacieux. Si, n point de vue artistique, le rendu paraît ns l'ensemble convaincant, l'inconvé- nt provient du rétrécissement du champ vision au détriment d'une présentation bale des lieux. Par conséquent, lorsque us pénétrerez dans une salle infestée créatures aux intentions belliqueuses, caméra restera désespérément focali- sur votre charmant minois. Il y a de oi s'énerver. Autre désagrément : les uvements trop brusques de caméra. manque ainsi certains passages certains objets restés inaperçus. utefois, on est encore loin des bugs à Tomb Raider. Le plus étonnant, c'est on rencontre énormément de blèmes de ce style en début d'aven- e et bien moins par la suite. Déroutant ır une entrée en matière, et dommage on ne puisse régler soi-même les angles caméra. Pourtant, dans le vif de enture, on s'habitue vite à ces quelques

L'angoisse du nouveau millénaire

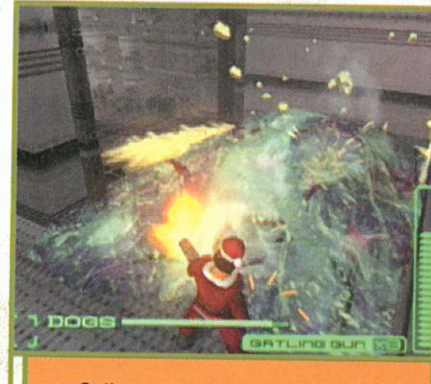
Un cataclysme et quelques mystères macabres composent la base du scénario, classique mais efficace, de Blue Stinger. Tout débute à la suite du fameux « Big One » de l'an 2000. Un tremblement de terre d'une magnitude exceptionnelle a déchiré le continent américain, entraînant la soudaine apparition d'une île au large du Yukatan. Les gouvernements mexicain et américain décidèrent alors de baptiser les lieux l'Ile de Dinosaures, puis de mener des investigations d'exploration géologique sur le site afin d'en apprendre plus. Mais, en 17 ans, aucun résultat n'a encore filtré. Que peuvent bien rechercher ces hommes depuis tant d'années ? La menace rôde.







Tu vas te calmer toi ! Un combat bien inégal.



Cette masse gluante est animée à la manière d'un T1000. Impressionnant.



ıe n'a pas le droit à l'erreur. qui vise-t-elle ?



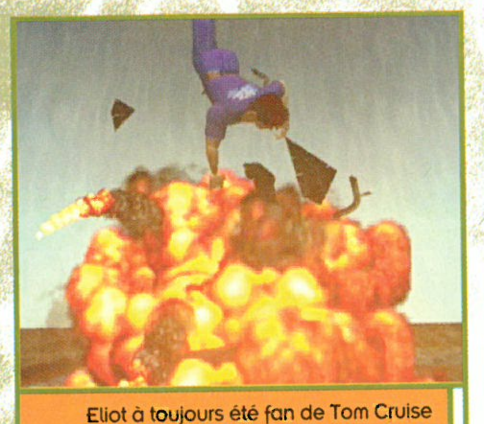
Bienvenue dans l'étoile de la mort. Un clin d'œil à la saga Star Wars.



En mode hard, vous n'aurez jamais le temps de souffler. L'économie de munitions et la notion de survie prennent alors tout leur sens.

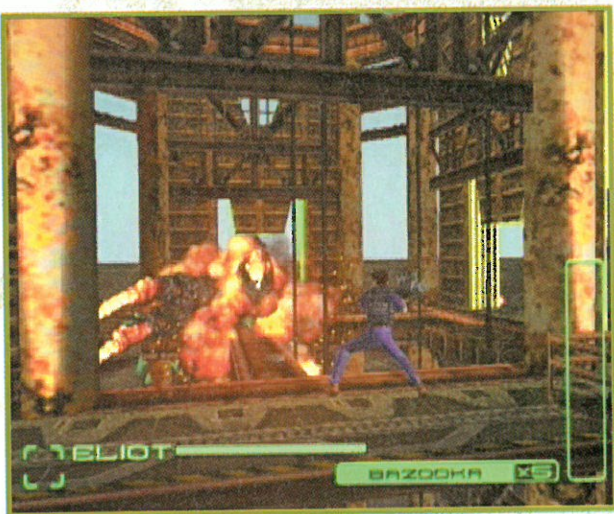
A ce niveau, on ne parlera plus d'explosion mais de véritable feu d'artifice ! Fantastique.







Eliot a toujours été fan de Tom Cruise et de son interprétation dans Mission Impossible.



Blue Stinger, un véritable chef-d'œuvre sur Dreamcast

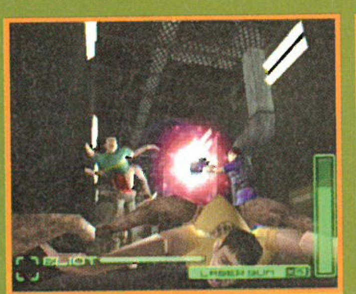
défauts ainsi qu'à la relative lenteur d l'animation et aux petits enchevêtremen de polygones des personnages. Si Bl Stinger n'est certes pas irréprochabl ses erreurs ne s'effectuent pas au dét ment du plaisir de jeu et c'est bien l'essentiel.

Resident Evil like ?

Longtemps défini comme le Resident E de la Dreamcast, Blue Stinger ne s'insp en fait que rarement du chef-d'œuvre Capcom, pour tendre plus vers l'esprit Fade to Black. La recette du 30 % horre 30 % action et 40 % recherche employ ici met plus l'accent sur l'aventure que s le carnage à tout va. Ainsi, même si l'ave ture se déroule au sein d'un comple envahi par de mystérieuses créatures, l développeurs n'ont pas souhaité créer sentiment d'oppression permanent. Bi évidemment, le périple d'Eliot et Dogs ressemble pas vraiment à une balade plaisance, et l'ambiance de Blue Sting tient plus du film d'action hollywoodi que du « survival horror ». Tous les r sorts des films à grand spectacle ont d été utilisés et, afin de se rapprocher le p près possible de ce rendu cinématog phique, Climax Graphics s'est même allo les services de deux professionnels septième art : Pete Von Sholley (Ma Attacks, James et la Pêche Géante, T Mask) pour la gestion des caméras et Rob

Regardez mon beau tromblon !

En 2018, mises à part quelques améliorations d'ordre technique, les armes ressemblent à s'y méprendre à leur équivalent actuel. Bon, avouez tout de même que le revolver à plasma et le sabre laser parviennent à sortir du lot. Mais, pour le reste, c'est du déjà vu, seriez-vous tenté de dire. Eh bien, vous avez tout faux ! Lorsque vous découvrirez les effets spéciaux accompagnant chaque pression de la gâchette du super bazooka, de la monstrueuse Gatling, du non moins efficace lance-napalm, etc., vous n'en reviendrez pas. Si, par chance, vous possédez un Puru Puru (le pack de vibration), les sensations seront décuplées. Faire le ménage n'a jamais été aussi agréable.

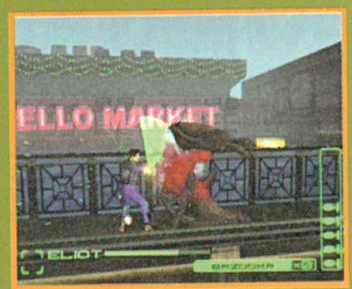














Ce sabre électrique calmera les monstre les plus hargneux



hort (Beetlejuice) pour le design des ontres. Ainsi, pour la première fois, le ssé entre jeu vidéo et cinéma semble se ombler. La représentation graphique omptueuse de finesse et de complexité nerveille à tel point qu'on a vraiment npression d'assister à un dessin animé teractif (on attendra Shen Mue, pour ırler réellement de film). Impossible de ster insensible face aux effets spéciaux llucinants des combats et au travail effec-é sur le portage des ombres. On a beau nnaître, sur le papier, le potentiel de la eamcast, c'est la première fois qu'on a oit à une telle démonstration. En effet, ne s'agit plus d'une « simple » conver-on d'un jeu d'arcade, mais bel et bien ın titre totalement inédit, du premier jeu iventure/action 128 bits !

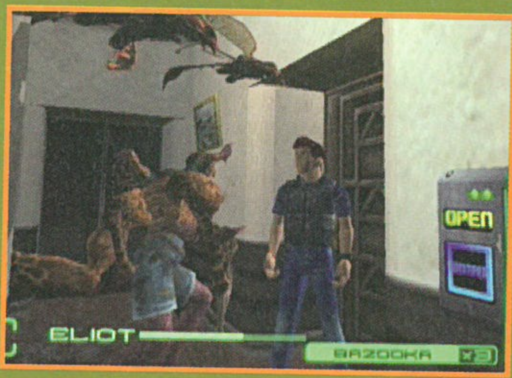
Frustration : le mot à bannir

ace à Blue Stinger, on peut enfin com-endre ce que signifie l'appellation eu vidéo nouvelle génération ». En effet, squ'on se rend compte que l'intégra-des lieux, affichés en 3D temps réel, alisent, esthétiquement parlant, avec décors en pré-calculés utilisés dans VIII ou RE2... il y a de quoi être bluffé. rs, même si au vu des photos, vous ıs en doutiez, je vais le répéter : le eau de détail est sidérant. Plus l'aven-e progresse, plus les environnements phiques se font variés et extraordi-rement fouillés, et ce, sans que de neux bugs d'affichage parasitent le sir de jeu. Hormis les quelques pro-mes de caméra, Blue Stinger est mpt de bugs ! Une sacrée prouesse. endant, l'intérêt du titre réside avant dans le rythme de l'aventure. Jamais

Des têtes à claques

Afin d'obtenir un design original des monstres, l'équipe de Climax Graphics s'est allouée les services de Robert Short réputé pour son travail sur Beetlejuice. Le résultat s'avère remarquable avec des créatures difformes, incroyablement complexes et avant tout effrayantes. Des volatiles aux lourds bipèdes, le bestiaire présenté regroupe les plus immondes mutants jamais rencontrés dans un jeu vidéo. Un des nombreux points forts de Blue Stinger.

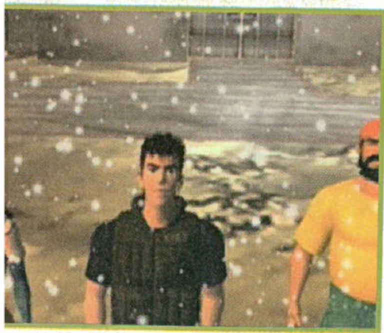


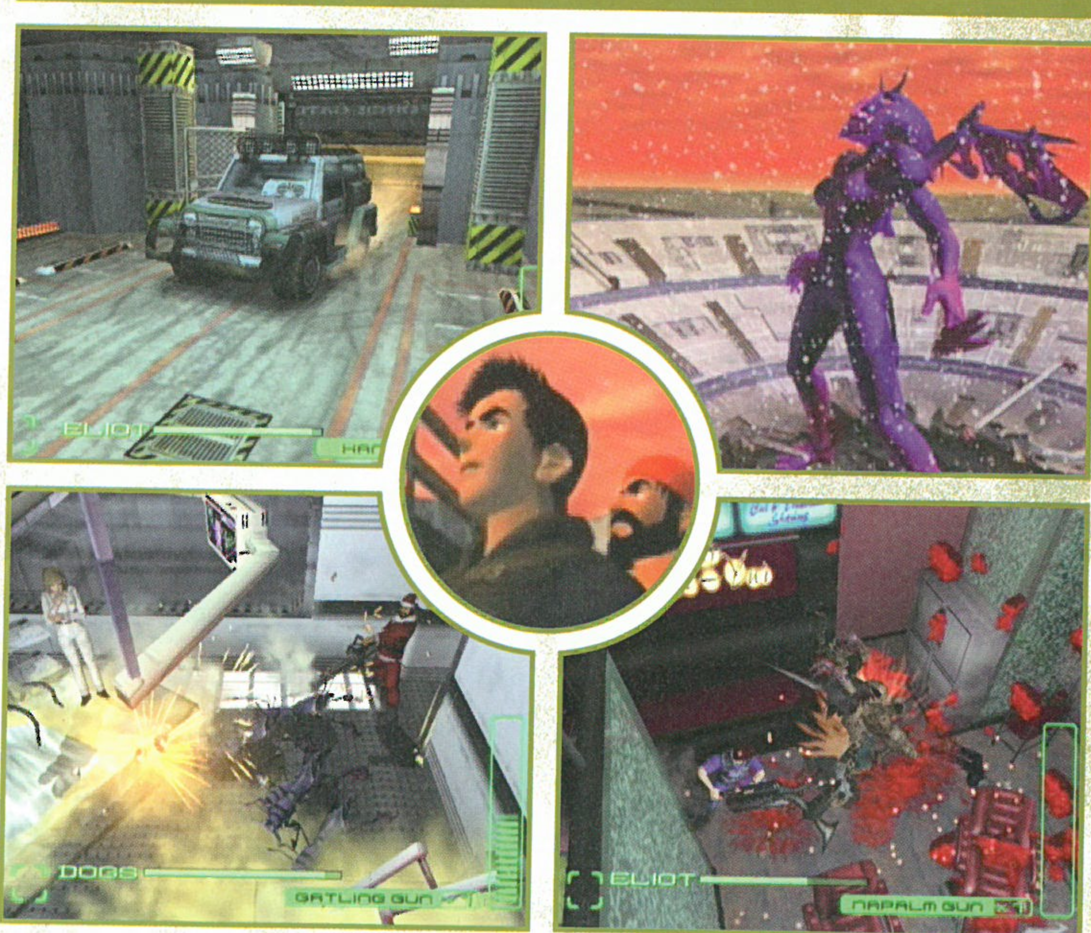




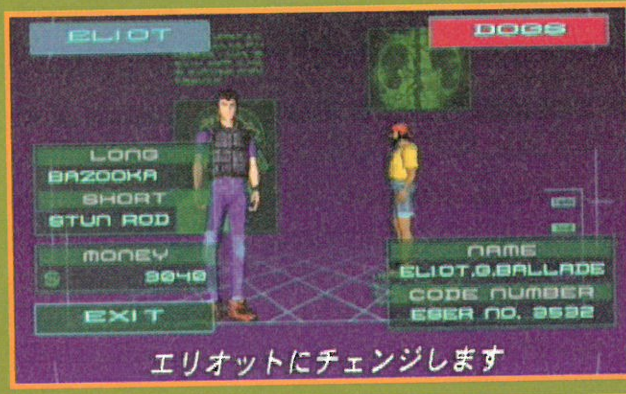




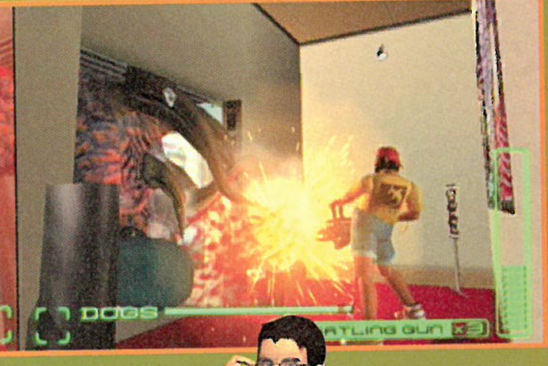




L'union fait la force



La possibilité d'incarner au choix Eliot ou Dogs et d'intervertir des rôles à tout moment s'impose comme l'une des principales originalités de Blue Stinger. Ainsi, alors qu'Eliot s'illustre par sa capacité à bien négocier les combats au corps à corps, Dogs apportera sa puissance lors des assauts les plus décisifs. En outre, chaque personnage dispose d'armes et d'aptitudes propres (nous ne vous dévoilerons pas lesquelles, afin de ménager le suspens), sans compter qu'ils ne réagissent pas toujours de manière identique face aux nombreuses situations rencontrées. Et puis n'oubliez pas qu'en incarnant deux héros, vous obtenez par la même occasion deux barres d'énergie… à vous d'en faire le meilleur usage possible.



de temps mort, mais des rebondiss
ments fréquents, et surtout une varié
incomparable de situations avec, en prim
deux, trois séquences d'anthologie qu'
vous laisse découvrir par vous-même
Après une heure de jeu, vous ne pou
rez plus lâcher le pad, c'est une certitu
Et puis les combats se révèlent d'u
intensité suffisamment rare pour ne jama
lasser. A l'achat d'une nouvelle arm
c'est toujours le même rituel : « Vite,
faut que je trouve un monstre po
admirer la puissance de mon nouve
joujou ! » Parmi les plus impressionnan
le bazooka et le sabre électrique bleu fo
figure d'armes cultes ! Très franchemen
l'équilibre quasi parfait entre recherc
et action rend ce titre incomparableme
tripant (c'est le mot). On en prend ple
les yeux, plein les oreilles, grâce à u
excellente bande son signée Toshihi
Sawatari. Et la durée de vie est suffisan
pour ne pas faire retomber la tensi
comme un vieux soufflé refroidi. O
vraiment, Blue Stinger a fait vibrer
rédaction comme peu de jeux étaient p
venus à le faire ces derniers temps. Croy
nous, grâce à cette bombe, la Dreamca
est désormais lancée !

Gollu

Une réalisation technique fantastique pour un jeu éblouissant

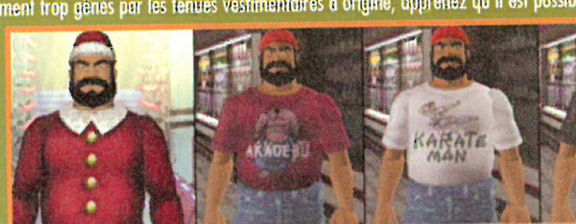




Lors de ce passage, des pods de surveillance n
manqueront pas de vous régler votre compte. Pense
à vous dissimuler près des antenne

Du Père Noël au catcheu

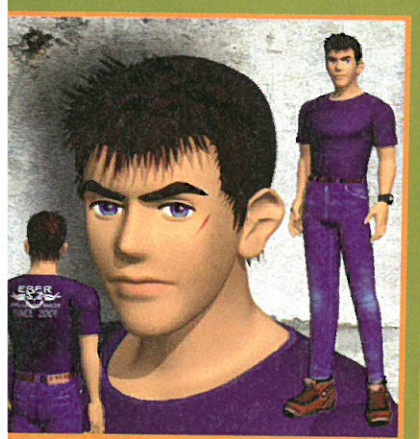
Vous l'aurez peut-être remarqué, le look des héros laisse plutôt à désirer ! A croire qu'Eliot porte le jean de son arrière
père tant il est délavé, que Dogs apprécie les habits ayant dramatiquement rétrécis au lavage - ce qui explique pe
pourquoi il a du mal à courir normalement - et que Janine, unique femme du groupe, a appris à se maquiller chez les c
Alors, pour ceux qui seraient vraiment trop gênés par les tenues vestimentaires d'origine, apprenez qu'il est possib
changer au cours du jeu. Voici un petit exemple, avec l'intégralité de la garde robe de Dogs. Le plus intéressant, c'est que chaque costume apporte son petit lot d'habilités supplémentaires. C'est trop bien de se déguiser !



EDITEUR ....SEGA
DISPO. EUROPE .....SEPTEMBRE 99

8/10

Pas de chance pour eux



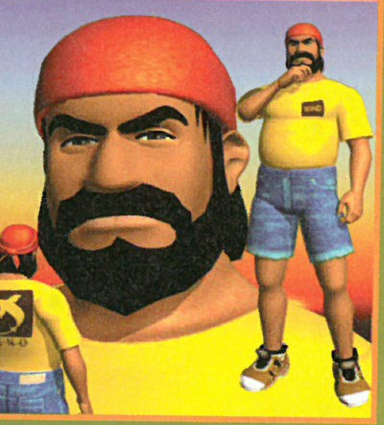
Elliot G. Ballade, 28 ans

s qu'Eliot pensait enfin goûter à de paisibles vacances, mystérieux événement le force à mener des investions sur l'Ile Dinosaure. En tant que membre des R (Especial Sea Rescue), ses aptitudes au combat et dynamisme lui permettent de rester maître de la ation… pour le moment.



Janine King, 24 ans

Avant d'assurer la surveillance de l'île pour le compte de la société Kimura, cette jeune femme appartenait au corps d'élite des ESER, tout comme Eliot. Experte en informatique et maîtrisant parfaitement les armes à feu, Janine fait figure d'alliée de confiance.



Dogs Bower, 43 ans

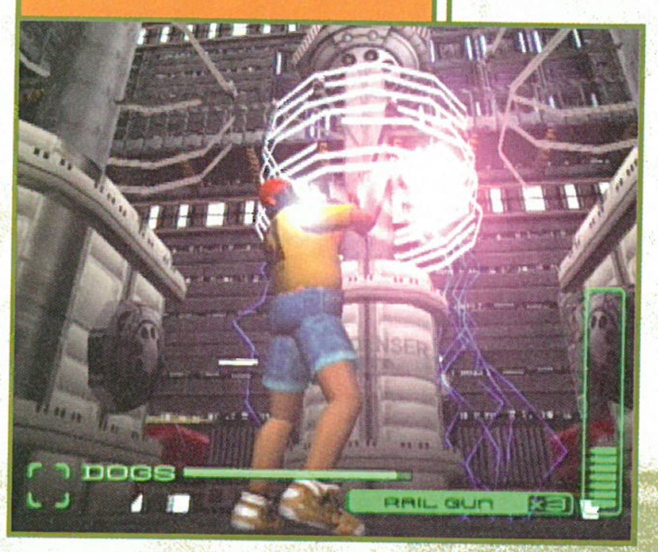
n militaire et désormais pêcheur à la retraite, Dogs ra très secret sur son passé. Ses connaissances sées des armes à feu vous seront toutefois d'un d secours. Un homme difficile à cerner.



Nefilim

Cette étrange entité a fait soudainement son apparition lors de l'incident sur l'île. Quelles sont ses motivations, pourquoi suit-elle toujours Eliot, se trouve-t-elle à l'origine de ces bouleversements ? Le mystère plane.

Les décors brillent par la complexité de leur architecture et la finesse des traits. On se rapproche des images haute résolution.



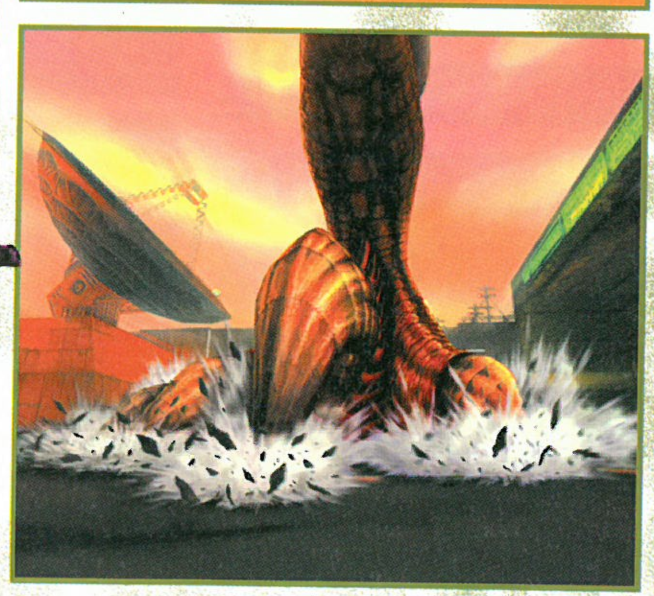


Lors d'un tir au bazooka, une légère volute de fumée se dégagera. Un souci du détail sans pareil.



Au sein de cette salle d'expérimentation, la nature a repris ses droits. Un peu de courage, domptez-la !





ENTRETIEN AVEC LES CRÉATEURS DE BLUE STINGER

Climax Graphics, petit studio de 18 passionnés de jeux vidéo, a prouvé, avec Blue Stinger, qu'il n'est pas besoin d'avoir recours à des centaines de programmeurs et de gigantesques ateliers de développement pour obtenir un grand jeu. Une performance qui valait bien qu'on s'intéressât à eux de près. Shinya Nishigaki, producteur du jeu, raconte à Joypad la genèse de Blue Stinger.





*Joypad : Pourquoi avoir choisi le ger
action/aventure pour un premier jeu ?*

Shinya Nishigaki : Lorsqu'il s'agit
créer un jeu qui exploite comme il fa
les capacités de la machine, c'est imm
diatement un jeu d'action en temps r
qui vient à l'esprit. Plutôt que de p
poser un soft d'action simple qui se se
retrouvé confronté à un grand nomb
d'adaptations d'arcade, nous avons vo
nous orienter vers un produit plus o
ginal. L'aventure ainsi ajoutée nous p
mettait de faire un jeu plus subtil to
en étant techniquement impressionna

Qu'apporte Blue Stinger au genre ?

Je pense que Blue Stinger est le p
mier jeu d'action/aventure style SF
tout l'environnement est géré en
temps réel avec un certain réalism
Jamais un jeu de ce genre n'avait
aussi réaliste. Les capacités de
Dreamcast autorisent désormais ce ty
de productions.

Des influences ?

Essentiellement des réalisateurs am
ricains comme Georges Lucas, Ste
Spielberg, mais aussi Alfred Hitchco
Robert Zemeckis et John Carpenter
pense qu'on peut aussi ajouter Ak
Kurosawa, Hayao Miyazaki et Neal Sim
Cela fait pas mal de monde au niv
des références !

*Des difficultés rencontrées en cours
développement ?*

Pas particulièrement, puisqu'en r
lité ce jeu a fait partie des premi
développements de la console. N
n'avons même pas exploité la mo
des capacités de cette dernière.
conséquent, nous n'avons pas fait a
à des techniques trop complexe
faut dire aussi que la librairie des o
de programmation de la Dreamc
est extraordinaire.

ourquoi avoir fait appel à des vedettes 'Hollywood ?

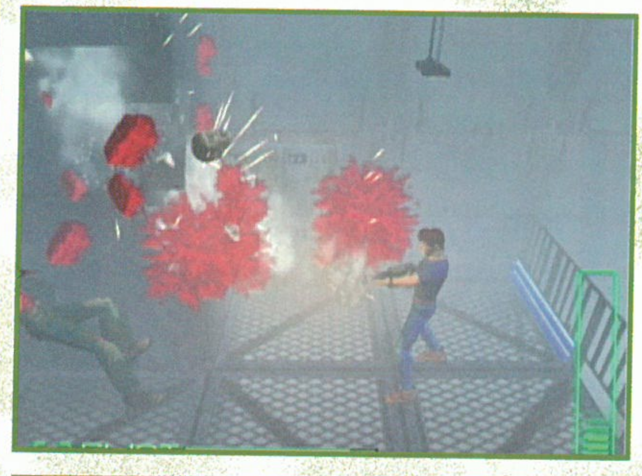
était beaucoup plus personnel. Je suis un rand fan d'effets spéciaux au cinéma. Et il a 12 ans, j'avais filé un coup de main à la alisation d'une convention sur les effets péciaux au Japon. A l'époque, beaucoup spécialistes américains en la matière naient travailler au Japon, et je m'étais dit 'il serait intéressant de travailler avec eux.

Dreamcast permet à Hollywood de s'intésser aux jeux vidéo ?

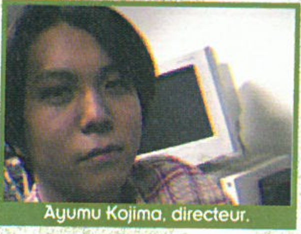
fait, avec l'arrivée de la Dreamcast et de n potentiel, je me suis tourné vers ces pernnes que j'avais rencontrées. Après leur oir présenté la Dreamcast et leur avoir prosé de collaborer à notre projet, elles ont très enthousiastes. Leur réponse fut « ça air amusant ». L'aventure pouvait comncer !

ux vidéo et cinéma : bientôt la fusion ?

pense qu'il s'agit plutôt d'une nouvelle pe dans l'évolution des jeux. En fait, dans culture des loisirs japonais, les films ollywood ont une grande influence. Cepent, les jeux vidéo, qui ont un côté interacsont par certains aspects assez éloignés films. Mais, malgré les différences, nous devons nous inspirer des manières de produire et de filmer, afin d'apprendre à faire de nouvelles choses.

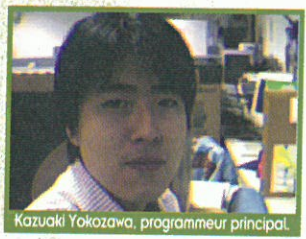


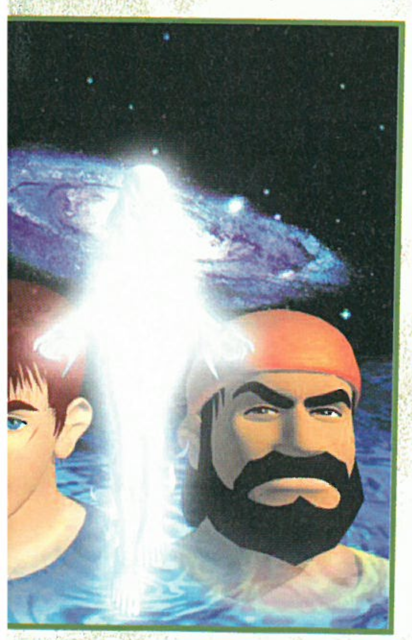



Ayumu Kojima, directeur.


Shinya Nishigaki, producteur.


Eiji Ookoshi, designer.


Kazuaki Yokozawa, programmeur principal.









Le caractère ultra-violent du jeu a-t-il posé des problèmes vis-à-vis de Sega ?

Monsieur Kogawa, notre producteur de Sega (Ndlr : le « producteur », ici, est en fait chargé de faire le lien entre le studio SN et Sega), a été assez ennuyé d'après ce que j'ai entendu.

De quoi êtes-vous le plus fier ?

Certainement de la vitesse à laquelle se déroulent l'action et le scénario. C'est vraiment sur ce point-là que nous avons concentré tous nos efforts. Nous avons voulu, dès le départ, faire un produit qu'on ne lâche plus une fois commencé. Et lors des tests sur le jeu, nous nous sommes rendus compte que nous avions réussi, ce qui nous a beaucoup satisfaits.

Des critiques sur le jeu ?

Il y a eu effectivement beaucoup de protestations et de critiques envers nos mouvements de caméra et nous en avons pris note. Le prochain jeu auquel nous pensons comportera la possibilité de choisir son mode de caméra.

La presse spécialisée japonaise n'a que peu apprécié le jeu..

A mon avis, il y a trois raisons à cela. La première vient certainement du fait qu'ils ont joué au jeu dans l'urgence et sur une période assez courte. A cause de ça, ils n'ont donc certainement pas compris l'ensemble du jeu. La seconde est en fait leur manière de tester les jeux. Plutôt que de voir les bons côtés d'un jeu, ils cherchent les mauvais. Et, pour finir, la culture actuelle des jeux vidéo au Japon est plutôt orientée vers les jeux musicaux et les jeux de drague. Blue Stinger n'appartient ni à l'un ni à l'autre de ces genres.

Une suite est-elle prévue?

Je ne peux rien vous dire pour le moment, mais vous saurez tout en temps voulu.

Propos recueillis par Greg et Gollum

The House of the Dead 2

NBRE DE JOUEURS : 2	CONTINUES : 5 à 9
GENRE : Shoot	DIFFICULTÉ : Difficile
SAUVEGARDES : Sur VMS	SPÉCIAL : Compatible Puru Puru Pack
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5	EXISTE SUR : Arcade

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Inutile



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Utilisant la technologie Naomi, il était normal que HOTD2 fasse rapidement son entrée dans nos salons. Chronique d'un serial-shooting endiablé...

Nous sommes en l'an 2000 et l
zombis reviennent une secon
fois semer les germes de la de
truction sur la surface de la Ter
Selon les dires de certains,
dénommé Goldman serait d'ailleurs à l'o
gine de l'émergence subite de ces cré
tures malfaisantes dans notre monde
Evidemment, vous faites toujours par
d'une organisation secrète agissant con
les fléaux paranormaux et devez, en pa
fait agent de la sauvegarde de l'espè
humaine que vous êtes, éliminer la sour
du problème. Pour cela, vous utilisere
outrance votre « appareil métallique à fr
tion explosive de particules de poudre
canon à projections vectorielles de salv
mortelles aérodynamiques ». En d'autr
termes, vous ferez seulement « pan pan
avec votre revolver ! Quoi de plus simp
me direz-vous ! D'autant plus que le p
tolet à infrarouge donné avec le soft
révèle d'une précision redoutable. En fa
ce périphérique s'avère bien plus poin
que le GunCon de Namco (sur PlayStatio
qui avait la fâcheuse tendance à viser
travers lors d'un usage prolongé.



Contrairement aux autres boss, celui-ci ne pose aucun problème. Il suffit d'ajuster les têtes des serpents...





Surtout ne tirez pas sur les humains, sous peine de perdre une vie à votre jauge.

Une conversion mortelle

Pour en venir au jeu, les férus de la v
sion arcade ne pourront que se réjouir
la qualité d'adaptation de The House
the Dead 2, qui, sur 128 bits, bénéficie
textures bien plus riches et vivantes.
ennemis explosent toujours telle la ge
à l'impact de vos balles, et, contrairem
à Virtua Cop, affichent des réactions p
réalistes. En effet, alors que dans ce d
nier il suffisait de tirer dans un bras ou
genou pour abattre ses assaillants, d
HOTD2, il faut désormais atteindre
zones vitales des monstres (tête, cœ
poitrine...), pour en venir à bout. A l'ins
du premier opus converti sur Saturn,
férents embranchements vous permet
de rompre avec une certaine linéarité
vous offrant la possibilité d'accéd



Ces créatures aquatiques ne constituent pas une menace importante. Une balle suffit à les détruire.

EDITEUR . . . . SEGA
DISPO. EUROPE . . . SEPTEMBRE 99

8/10

autres parcours pouvant modifier l'atti- de des boss de fin de stages. Il s'agit our cela de sauver des civils au bon oment, afin que ces derniers vous dévoint des accès dissimulés. Le cas échéant, vous procureront de la vie supplé- entaire ou vous remercieront simple- ent, les radins.

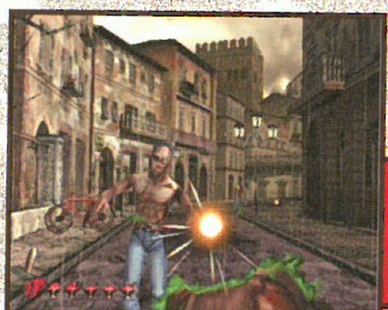
Difficile et varié

moignant d'un niveau de difficulté sur- aliste, HOTD 2 pourrait en décourager us d'un. Même les joueurs rompus aux chniques de tirs des commandos devront ployer un effort d'attention constant ur ne pas perdre rapidement les crédits. est simple, il semble n'exister aucune férence sensible entre le niveau de dif- ulté very easy et normal, tant la jouabi- paraît excessive. Nul n'est à l'abri d'une mpe de l'index en somme, vous êtes évenu ! Par ailleurs, Sega a eu la pré- use idée d'inclure plusieurs modes de pour cette mouture console, avec notam- nt une option d'entraînement très inté- sante qui présente 10 épreuves diverses, rouvant votre précision et rapidité de . Le mode original, quant à lui, apporte nouvelles options comme des crédits des armes plus efficaces (la mitrailleuse, shotgun...). Sans oublier le mode boss chronomètre vos performances face n monstre de fin de niveau de votre oix. Hétéroclite, jouissif et captivant, TD2 fait partie des jeux incontournables la Dreamcast, au même titre que Blue nger, Sega Rally ou Power Stone dans autre registre. A se procurer les yeux nés.

Kendy



Cette situation requiert une certaine adresse au tir.



Les textures rouillées des bâtisses confèrent une atmosphère glauque au jeu.



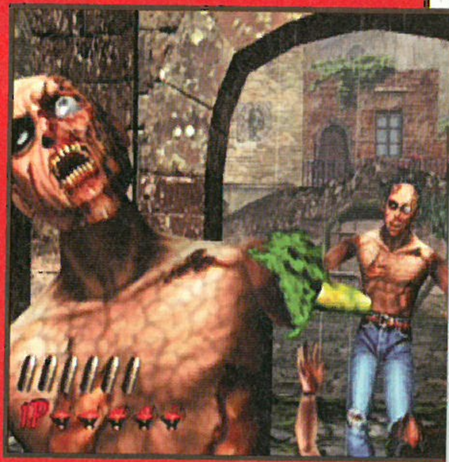
Pour baisser la garde de ce type de zombis, visez d'abord son buste.

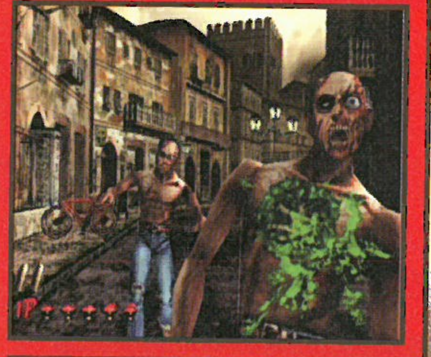


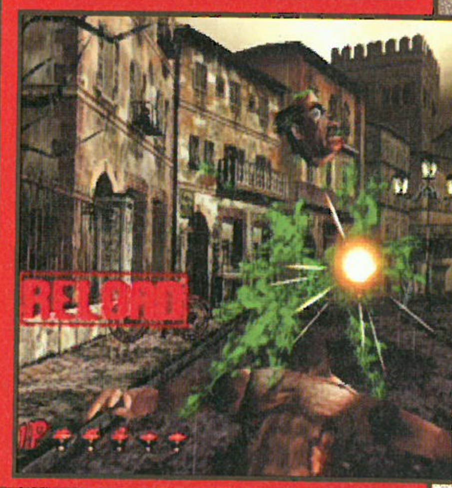
Quand John Woo rencontre Romero...

Et les bras, et la tête, alouette !

De par leur faible constitution, les zombis décrépissent avec aisance. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que vous assisterez à leur démembrement juteux lors de vos séances de « trouages de peaux ». Très orienté gore, il est cependant regrettable que la couleur de l'hémoglobine soit verdâtre. En tout cas, les écologistes ne pourront qu'approuver !

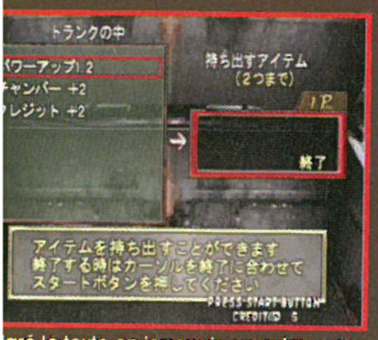






A la mode, à la mode !

mode original vous permet, au départ, de ectionner vos options de jeu. Vous pourrez choisir re deux crédits supplémentaires, des balles plus des- trices ou bien étendre la capacité de votre chargeur cartouches. A vous ensuite de trouver le bon promis pour mener à bien votre mission !



lgré le texte en japonais, vous trouverez facilement les bonnes options.

Sauvez ce conducteur, pour qu'il vous montre un nouveau chemin.

Une conversion parfaite du titre d'arcade

A gauche, une option de vie était dissimulée dans un bidon.



Paré pour la guerre

Un total de 10 épreuves ardues vous attendent dans le mode training ! Classées par ordre croissant de difficulté, elles testeront vos réflexes ainsi que votre précision au tir.





Ce challenge vous propose d'abattre des cibles éloignées.



L'épreuve du revenant sur le pare-brise s'avère particulièrement crispante !

Le Front de Libération des Humains de Jardins

Le Seigneur a proclamé dans les Ecritures Saintes du Nouveau Testament : " Aime ton prochain comme toi-même ". On peut aussi y lire " Aide-toi et le Ciel t'aidera ". En outre, ici, sauvez autrui pour jouir de la reconnaissance éternelle : bonus de vie revigorant, passages secrets... La bonne action ne paye pas de mine !



Débarrassez-vous des mutants qui menacent la demoiselle.



Une fois cela fait, libérez la jeune fille.

3

Désormais un nouveau parcours s'offre à vous.

Les Jeux Olympiques de tir

Le mode boss vous offre la possibilité d'affronter l'un des monstres de fin de niveau en un temps record. Bien entendu, les meilleurs temps seront pris en compte dans votre VMS !







Pour vous aider, l'ordinateur vous indique les points faibles du boss.


STOCK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STOCK-GAMES.COM
MEGA PROMO !!!
N64 D'OCCAZ
+
ZELDA 64 D'OCCAZ
690 FRANCS !!! *
* Offre valable dans les magasins participant à l'opération.
TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO !!!
NINTENDO 64
NINTENDO 64 + MARIO 64
790 FRANCS
PLAYSTATION DUALSHOCK
790 FRANCS
PlayStation
1500 FRS DE JEUX ACHETÉS = 200 FRS DE JEUX GRATIS*
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!
VOUS VOULEZ CONCRÉTISER UN PROJET D' OUVERTURE OU VOUS POSSÉDEZ DÉJÀ UN MAGASIN ?
VOUS VOULEZ BÉNÉFICIER :
- D' UN IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE (DEPUIS PLUS DE 6 ANS)
- D' UNE CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE
- D' UNE NOTORIÉTÉ NATIONALE,
ET FAIRE PARTIE D' UNE CHAINE DE MAGASINS DYNAMIQUE ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES
POUR PLUS D' INFORMATIONS,
REVENDEURS,
POUR LES JEUX SATURN, GAME BOY COULEUR ... CONTACTEZ NOUS !
42 MAGASINS EN FRANCE !!!
EU CONSOLES 01 46 33 07 83
es Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
PLIQUE 01 43 55 76 45
ltaire 75011 Paris M° République
JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville
MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail
GARE DU NORD 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière
NY 01 46 740 300
la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
GERMAIN 01 30 61 74 60
de Paris 78100 St Germain en Laye
t Germain en Laye
01 46 58 72 73
le l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
d'Ivry
DENIS 01 48 20 1999
nis Basilique
ge de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
LON SOUS BOIS 01 48 48 46 46
Aristide Briand 93320 Pavillon sous Bois
CLICHY 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense
BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)
CHAMPIGNY S SEINE 01 48 82 2000
36 Rue Louis Talamoni
94500 Champigny s marne
PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
M° Choisy Le Roi
VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
ENGHIEN 01 39 64 36 52
52 Rue du Général De Gaulle
95880 Enghien Les Bains
S RAYON MANGA 02 40 48 53 12
s Halles 44000 Nantes
ES 02 40 48 13 14
acques Rousseau 44000 Nantes
AIX 02 98 93 74 64
Gnl Lambert 29270 Carhaix
ACH 03 87 87 13 93
de Spicheren 57600 Forbach
VRE 02 35 21 40 47
André Albert Huet 76600 Le Havre
NIQUE 05 96 61 65 32
amartine 97200 Fort de France
INE 05 59 46 13 37
Espagn 64100 Bayonne
CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
MARSEILLE 04 91 49 50 42
98 Rue Montaigne 13012 Marseille
METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
EVREUX 02 32 31 39 86
Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux
PAU 05 59 83 88 22
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
AIX EN PROVENCE 04 42 23 84 84
5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville
5%
REDUCTION EN MAGAS
SUR PRESENTATION DE CE COUPON
Valable jusqu'au 31 mai 1999.
Non cumulable sur carte de fidélité.





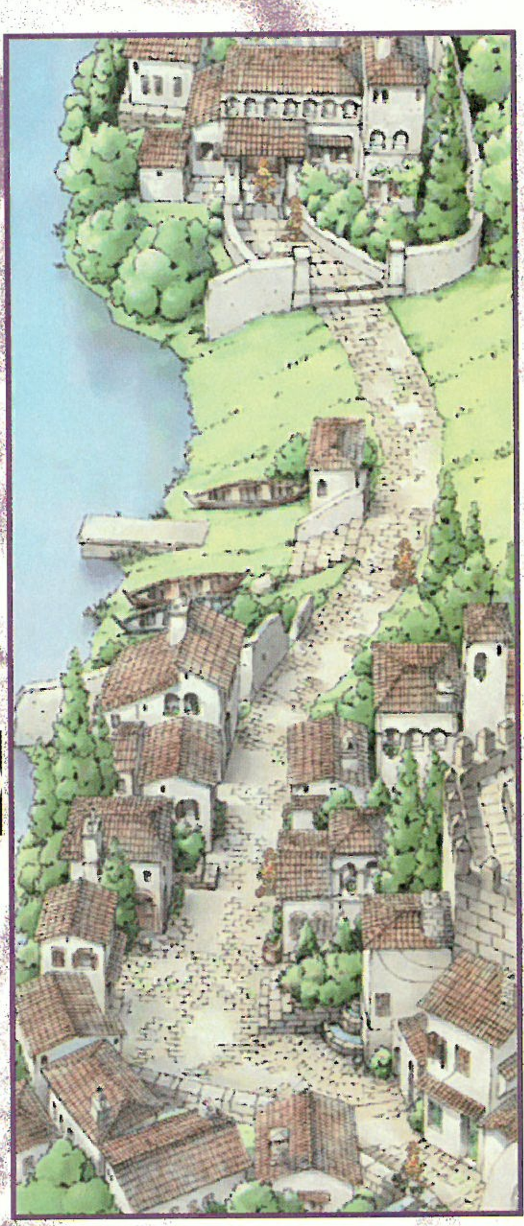
S SORTIES JAPON

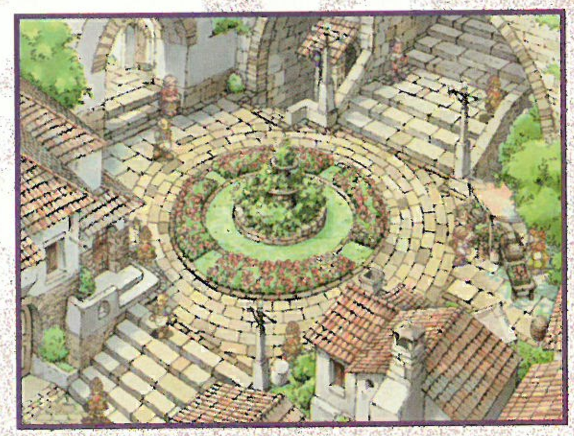
Saga Frontier 2

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Facile
SPÉCIAL : Pocket Station, Dual Shock
EXISTE SUR : Rien d'autre !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : appréciable



SAGA FRONTIER 2





E n l'an de grâce 1220, est n Gustave 13, le fils du roi. Tout l continent est en liesse, mais pa pour longtemps. A ses 7 ans, l petit Gus 13 ne fait preuv d'aucune « Anima », cette force qui perm d'utiliser la magie et les puissances de l nature. Rejeté par son père, il doit dor vivre en reclus avec sa mère, dans un vi lage voisin. Incapable de maîtriser la mag mais n'étant pas affecté par elle, il décid de devenir fort et apprend à forger de armes. Gustave s'engage alors dans un longue quête à la recherche d'un object et d'une identité. Parallèlement, vient s greffer l'histoire de Will Nuts, un brav mineur. En compagnie de quelques me cenaires, il fait le tour des régions pou assainir les mines remplies de monstre et, accessoirement, retrouver la trace c ses parents qu'il ne connaît pas.

Après les complets technoïdes et 3D-ifiés Saga Frontier et Final Fantasy VIII, Square renoue avec la tradition des temps anciens

まて！

Le trésor des pirates n'est pas encore acquis !

La non-révolution

Après Final Fantasy VIII, qui a balayé bea coup de concepts établis en matière c RPG, Saga Frontier 2 vient en remettre ur couche mais dans l'autre sens. Avec d décors résolument tout en 2D et ur ambiance complètement heroïc fantas c'est un grand retour en arrière que s'off Square. Ce qui n'est pas plus mal, puisqu les puristes ne supportaient pas la « cyb risation » des derniers titres de l'éditeu Le système des décors utilisé ici est tr simple : ce ne sont que des aquarelles c des planches faites à la gouache et dire tement scannées. C'est tout bête, mais ce n'avait jamais été fait et le rendu est t lement beau que chaque écran est un bo heur pour les yeux. Au niveau du systèr des combats, il n'y a pas de points d'exp


Les graphismes sont extraordinairement beaux.

ience à proprement parler. Si, par exemple, in perso s'en prend plein la tronche pendant un combat, il gagnera des HP. S'il a beaucoup frappé, il gagnera un niveau en combat à l'épée, etc. Le History Choice System mis en place dans Saga Frontier reste l'une des grandes originalités du titre. Après chaque chapitre du scénario, on sauvegarde et on choisit si l'on continue avec Gustave ou si l'on passe à Will. Il est aussi possible de changer la destinée de chacun et de ne pas exécuter les chapitres dans l'ordre, ce qui transformera, bien sûr, le scénario. Fantastiquement beau et légèrement simplet dans son déroulement, voilà le jeu idéal pour les fans de RPG qui ne sont pas super bons en japonais, ce titre étant très accessible.

Greg

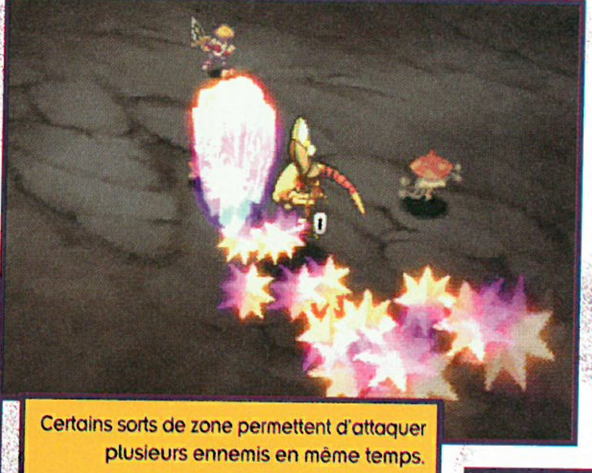




EDITEUR .... SQUARESOFT

DISPO. EUROPE .. FRONTIÈRES INFRANCHISSABLES

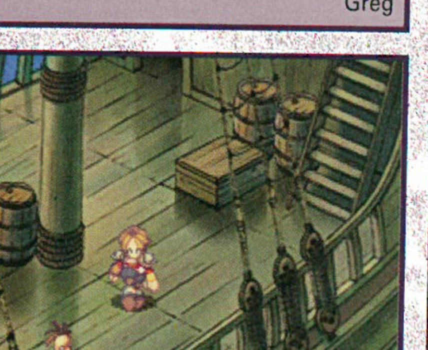
7/10

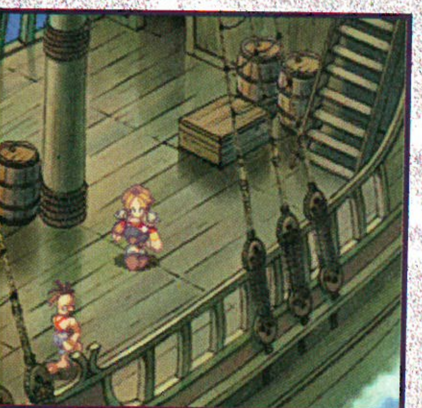


Certains sorts de zone permettent d'attaquer plusieurs ennemis en même temps.



Le joueur pourra sacrifier un LP, avant chaque combat, pour se régénérer.



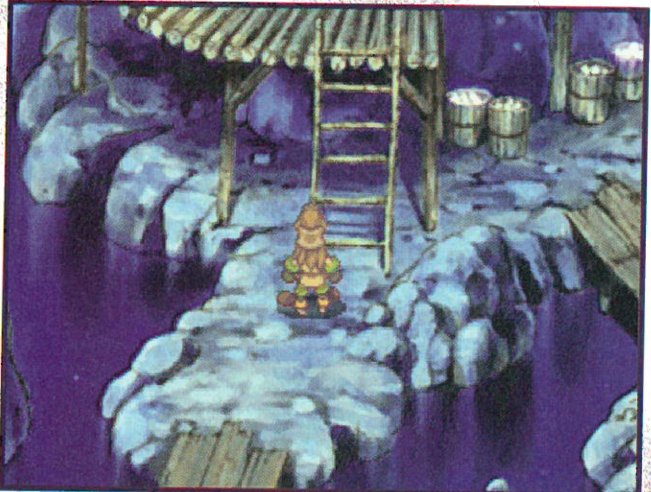


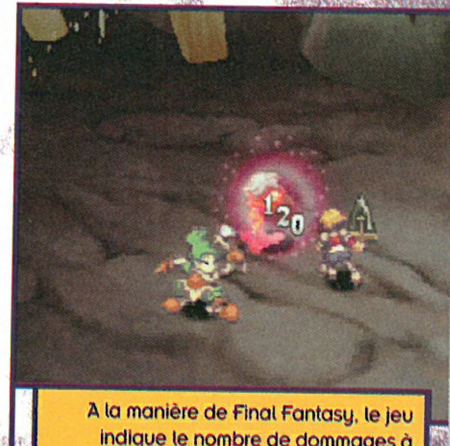


Pour choisir ses techniques de combats, il faudra parler japonais.



Le repaire des voleurs est gouverné par une femme. Chris s'en serait douté.





A la manière de Final Fantasy, le jeu indique le nombre de dommages à chaque coup porté.





Les combats ne se font pas lors de rencontres aléatoires. Il est donc possible d'éviter certains monstres.

Square franchit une étape graphique



Marvel Vs Capcom

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4
GENRE : Baston spectacle
SAUVEGARDES : Oui (5 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 9
CONTINUES : Illimités
DIFFICULTÉ : Difficile
SPÉCIAL : Compatible Puru Puru Pack
EXISTE SUR : Arcade
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



MARVEL VS CAPCOM





Après le révolutionnaire Power Stone, Capcom revient à la charge avec, cette fois, un soft plus classique tout en 2D. On aime ou pas...

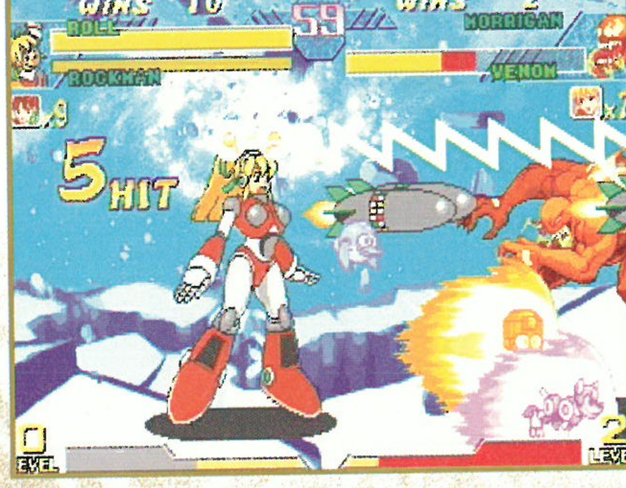


Chun-Lee rate rarement son adversaire, avec une attaque au rayon aussi large.



Lorsqu'on balance une variable combination, mix de la super attaque des deux personnages, mieux vaut ne pas se trouver devant.

Quelques personnages ne sont sélectionnables qu'après avoir effectué une manipulation spéciale. Rendez-vous dans nos astuces.



Entre Blue Stinger, House of Dead et Power Stone, difficile de s faire une place, surtout lorsqu'o est un jeu en 2D. C'est pourtar le pari délicat que tente de ten Marvel Vs Capcom. Dernier né de la sér des Vs, ce titre vous propose d'incarner u super héros de Marvel ou un combatta issu d'un jeu de Capcom. Appréciée pa certains car facile à jouer, cette série rebu pourtant les tacticiens qui lui préfèrent le plus sobres Street Fighter Zero 3 ou Kir of Fighters (tous deux à venir sur Drean cast). Dans ce volet, les personnages di ponibles sont au nombre de 15, plu 5 cachés que vous retrouverez chez le tré précieux Kendy, en fin de magazine (ou celui que vous tenez entre les mains, pa Télé 7 Jours). Parmi ces personnages, c en retrouve 6 inédits, ce qui, finalemer fait bien plaisir lorsqu'on sait à quel poi Capcom peut parfois être le roi de la récup Le joueur pourra donc combattre non plu avec les lassants et sempiternels Ken Cie, mais avec les originaux Rockma (Megaman en V.F.), Strider, Capta Commando, Jin (CyberBots), Venom War Machine. Enfin du nouveau !

Super, mais...

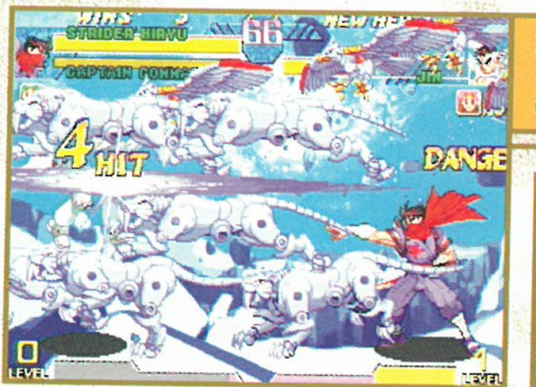
Première constatation : aucun loading, c'e vraiment la classe d'avoir une Dreamca Deuxième constatation : le mode 4 joueu ne bugge pas. On peut avoir une ton d'effets graphiques avec 5 voire 6 pe sonnages à l'écran, l'action ne ralentit pa On sait enfin ce que vaut la Dreamcast matière de 2D et on s'éclate sans trop réf chir. Et puis, après quelques temps, aperçoit de nombreux petits défauts. premier d'entre eux vient de la mane de la Dreamcast elle-même. Excellen pour les jeux qui utilisent l'analogiq celle-ci se révèle laborieuse pour l'ut sation de la croix (ce qui était aussi le c avec la PlayStation). Après quelques heur d'entraînement (et quelques crampes a doigts), on maîtrise enfin l'engin. Cepe dant, bon nombre de joueurs auro

EDITEUR .... CAPCOM
DISPO. EUROPE ... AUCUNE DATE ANNONCÉE

6/10

certainement abandonné avant. Par ailleurs, bien que les nouveaux personnages soient assez intéressants à jouer, on a, comme soulignait T.S.R. qui jetait un regard distrait sur l'écran, « toujours l'impression de joueur au même jeu ». Personnellement, j'adore. Je sais bien que ce n'est pas pour ce titre qu'on va acheter la Dreamcast, mais on aurait tout de même apprécié que Capcom ajoute une tonne de personnages ou offre des options inédites en plus grand nombre. Un jeu amusant mais un peu trop light. Cela dit, il a quand même le mérite de proposer un mode 4 joueurs inédit, confus mais éclatant.

Greg

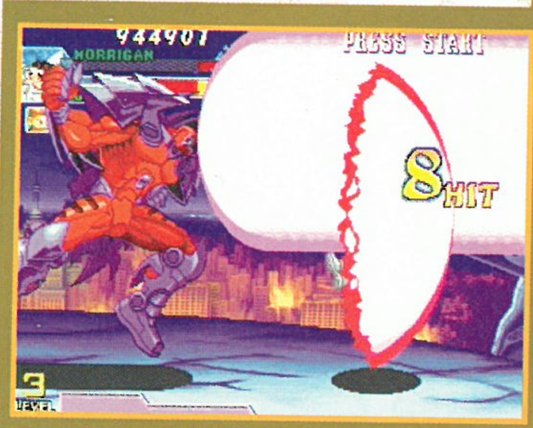


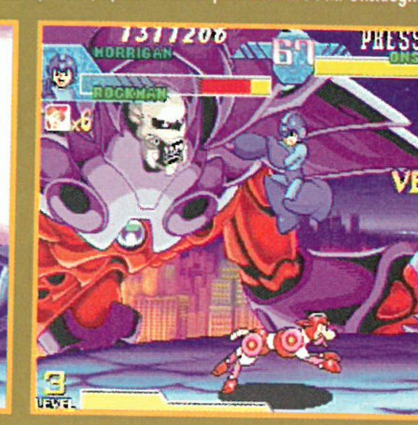
Strider possède toute une ménagerie d'animaux mécaniques qu'il peut envoyer par troupeaux entiers sur l'adversaire.

Onslaught, gros et coriace

Le dernier boss du jeu est un personnage que les fans de comics connaissent bien. Certains super héros sont même allés faire un tour au super paradis, après l'avoir super rencontré : M. Onslaught.







Je cherche les cross

Le variable cross permet au joueur de faire appel à son partenaire, pour avoir à l'écran un combat furieux entre 3 adversaires. Malheureusement, le partenaire-personnage ne fait que répéter bêtement les actions du joueur. Rien de bien original. Heureusement, pour la version Dreamcast, Capcom a conçu un mode inédit, le cross fever, dans lequel 4 joueurs humains peuvent s'affronter simultanément à l'écran. Le résultat est certes assez confus, mais terriblement éclatant et dynamique, avec une action ininterrompue pendant tout le temps du variable cross (20 secondes environ).







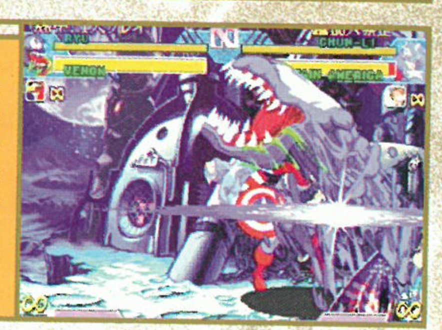


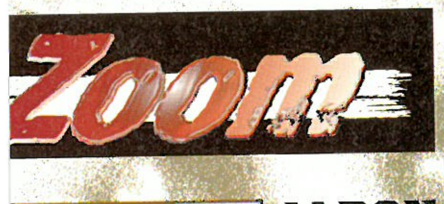
Capcom ne se renouvelle décidément pas



Warmachine est une pâle copie de l'Iron Man qu'on avait sur Marvel Super Heroes.

Nouveau venu, Venom est un personnage très étrange qui semble parfois couler plutôt que marcher ou courir.





Get Bass

NBRE DE JOUEURS : 1	CONTINUES : INFINIS
GENRE : SIMULATEUR DE PÊCHE	DIFFICULTÉ : FACILE
SAUVEGARDES : OUI (50 BLOCS)	SPÉCIAL : 849 FRS EN IMPORT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN	EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE	

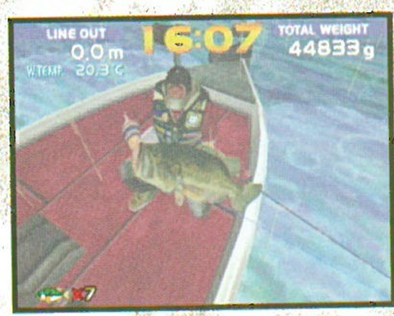


GET BASS



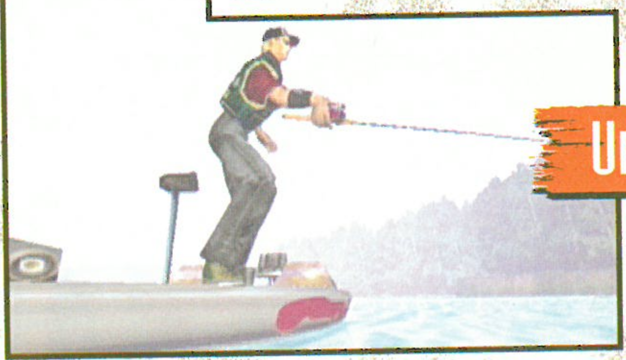






Ah, au fait, si vous êtes gaucher, comme Hendrix, vous ne pourrez pas utiliser la « canne à pêche ». Pas de bol...

Get Bass n'a qu'un mérite : être la première production halieutique sur console. Un titre foncièrement original, bien conçu, mais terriblement répétitif et atrocement cher !





La Dreamcast a vraiment du mal s'imposer au Japon. Pourtant, le bons titres ne manquent pas Sega Rally 2, HOTD 2, Blu Stinger, Power Stone, Monac GP2... on a vu pire, n'est-ce pas ? Ben nor rien n'y fait, les ventes continuent de stag ner ou du moins de n'être que normale et non exceptionnelles. Pour donner u p'tit coup de fouet à sa machine, Sega n' rien trouvé de mieux que d'adapte Get Bass, une simulation de pêche sort dans les salles d'arcade nippones aux env rons du mois de novembre ! Décidémen au pays des geishas, plus qu'ailleurs, le voies du marketing sont impénétrables

Un gameplay inédit

Oubliez les techniques de pêche « mode nes » (dynamite, filet électrifié, etc.), G Bass renoue avec la tradition de la pêch au lancer. En clair, cela signifie que vou allez devoir repérer les spots où se cache les plus grosses pièces, choisir le bo appât, être patient et batailler avec le poi son en évitant soigneusement de romp votre ligne. Tout ça avec une manette forme de manche de canne à pêche ! O n'arrête pas le progrès ! C'est sûr, avec bout de canne à pêche dans les pogne on n'a pas l'air très malin. Lors des pr mières parties, on a même un peu hon on ferme les rideaux, on baisse la lumiè histoire de ne pas attirer l'attention d voisins. Une réputation, ça se défen Malgré ce comique de situation, il fa reconnaître que le système de jeu est re tivement bien pensé. Le moulinet ser remonter la ligne, le stick analogique perm de tirer et de relâcher la canne à pêche,

es vibrations simulent la tension de la igne. On aurait souhaité un petit retour le force pour le moulinet, mais bon. Encore lus fort, le lancer de la ligne et toutes les nanoeuvres pour ramener le poisson euvent être exécutés sans utiliser le stick, manette étant muni de capteurs de mouements ! Ça reste quand même moins récis que l'analogique. Difficile alors de e pas se prendre au jeu. Les premières arties sont franchement hilarantes, urtout à plusieurs.

lalgré son originalité et une réalisation lobale satisfaisante, Get Bass montre ssez vite des signes de faiblesse. On pêche

Le prix de l'originalité

ujours les mêmes espèces (des perches), s tournois sont répétitifs à souhait et, rmis quelques appâts, il n'y a rien à gner ! Pourquoi ne pas avoir intégré de pêche aux gros, pour relancer l'intérêt ? autre part, une fois qu'on a pigé qu'il ffit, pour éviter de casser sa ligne, de cher le moulinet et de baisser sa canne, prises entre 6 et 10 kilos ne posent plus cun problème. Résultat : on ne fait qu'une uchée des tournois. La principale ficulté se résume alors à repérer sans rdre trop de temps les endroits où se chent les gros poissons. A ces faiblesses joute le prix scandaleux pratiqué par boutiques d'import : 849 balles ! Autant e franc, passé 2 journées de jeu, cette pense risque fort de vous rester en vers de la gorge comme une grosse te bien pointue.

Willow

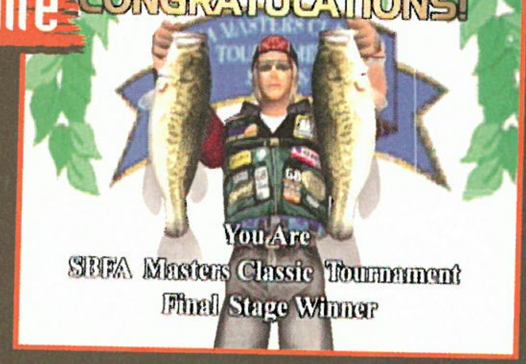
EDITEUR.........SEGA

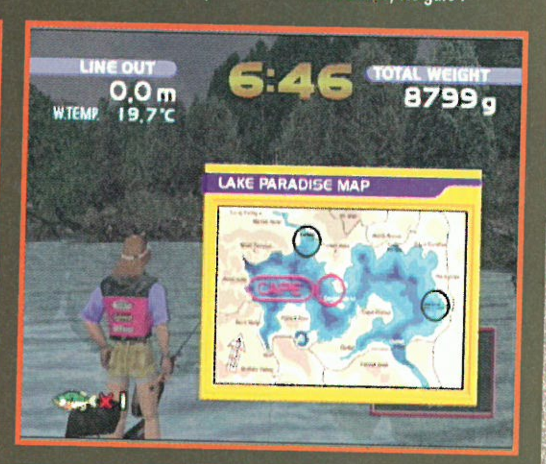
DISPO. EUROPE....A LA PÊCHE AUX MOULEUMOULEUMOULES

4/10

Ça mord ?

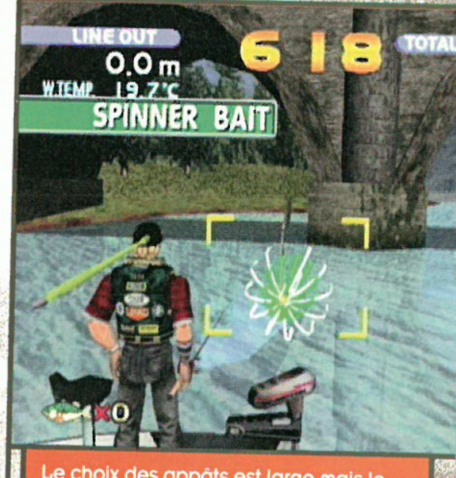
Get Bass propose 3 modes de jeu distincts. Le mode training est assez basique. Il vous permettra de vous familiariser avec les différents appâts (une bonne dizaine), et de choper le coup de main pour attirer les prises de plus de 6 kilos. Vous pourrez également choisir votre zone de pêche (il en existe 8), le moment de la journée et les conditions météorologiques. On aurait souhaité quelque chose de plus tutorial avec des épreuves, tant pis. Le mode arcade est tout aussi classique. Pour passer d'un lieu de pêche à un autre, vous devrez juste atteindre un poids de poisson donné en un minimum de temps. Les continues étant infinis, ce mode se conclut très rapidement.
Le mode consumer, enfin, est un tournoi divisé en plusieurs championnats : amateur, professionnel, masters. Là encore, il va s'agir de pêcher un maximum de poisson en 3 fois 4 minutes. En masters classic, les prises de moins de 6 kilos ne seront plus comptabilisées. Un conseil : changez souvent de lieu et utilisez l'appât spinner bait. 70 kilos de poiscaille : record à battre, les gars !



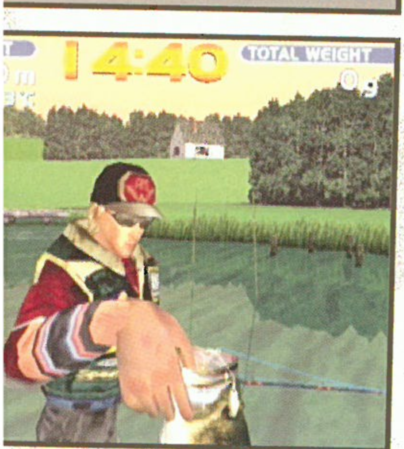


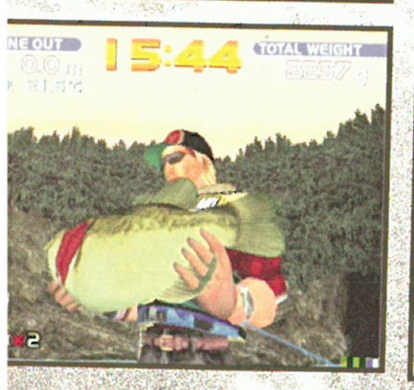


Une réalisation graphique irréprochable et une jouabilité made in Sega. Les points forts de Get Bass.



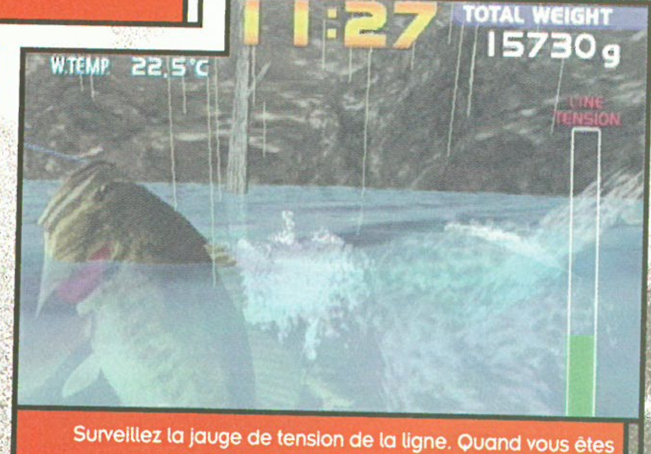
Le choix des appâts est large mais le plus efficace reste le spinner bait.







On note de-ci de-là de légers ralentissements. Curieux.



Surveillez la jauge de tension de la ligne. Quand vous êtes dans le rouge, mieux vaut donner un peu de mou.

Zoom Japon/USA — Toutes les sort

n dehors de la Dreamcast, les sorties de jeux ne sont as légion, même au Japon. On se dit alors qu'à vivre n Europe, on n'est pas si mal, l'essentiel se trouvant out de même dans les boutiques d'import. Allez donc oir dans nos Zooms, peut-être y trouverez-vous votre onheur. Si vous êtes déjà équipé en Dreamcast : impos-ble de passer à côté de Blue Stinger ! Cela va evenir de plus en plus dur de ne pas craquer pour la reamcast. Avec Soul Calibur cet été... Vivement la ortie européenne en septembre prochain !



Sonata



On ne vous avait jamais dit qu'être amnésique ça marchait d'enfer avec les filles ? C'est pourtant ce que vous prouve ce RPG-drague où le joueur incarne un personnage plongé dans un univers cyber-punk et qui a tout oublié. Intégré dans un escadron de cyber-flics anti-hackers, voilà notre héros qui, tour à tour, change d'univers, se retrouvant dans la peau d'un chevalier d'heroic fantasy ou d'un écolier de nos jours. À chaque époque, il faudra être capable de draguer convenablement les cyber-nanas de votre équipe. Techniquement, Sonata propose des graphismes un peu trop sobres et une animation légèrement traînante. Un RPG linéaire mais attachant, laid mais rigolo, qui plaira aux vrais fans de titres ultra-traditionnels et ultra-japonais. Les autres préféreront les jeux plus novateurs à la FFVIII.

Greg

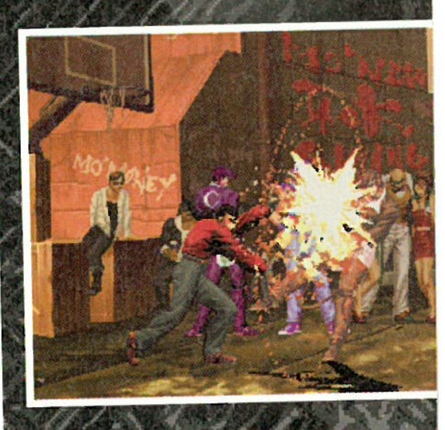
4/10 EDITEUR : T&E SOFT
SORTIE EUROPEENNE : SONATA PORTE
COMPRÉHENSION : RECOMMANDEE



King of Fighters 98

Difficile de parler d'un nouveau KoF sur PlayStation sans se répéter. Testée en version Neo Geo dans notre numéro 80, cette énième mouture du célèbre jeu de combats reste fidèle à elle-même. La conversion tient graphiquement la route et, comme toujours, l'animation un peu raide gâche le plaisir de jeu. Les loadings, plutôt insupportables, viennent ralentir une action un peu molle qui heureusement est palliée par le légendaire intérêt des KoF. KoF98, en lui-même, reste un bon produit, mais il ne séduira malheureusement que les amateurs qui auront la patience d'attendre 12 bonnes





secondes de loading entre chaque combat. Pour le reste, la maniabilité exemplaire garantit au joueur de grands moments de jeu. Un bon produit, pour les bons joueurs.

Greg





Real Sound

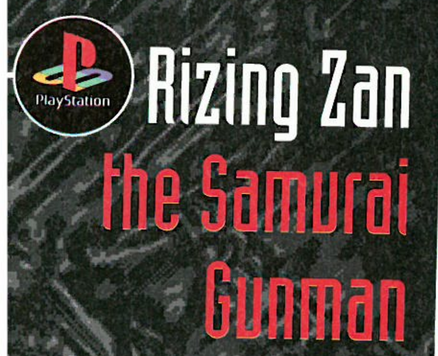
Ah ah ah ! Alors là, je me marre. Real Sound, un jeu vidéo (« video » signifie « je vois » en latin) qui ne propose aucune image, mais juste du son, ah ah ah ! Qu'est-ce donc ? Ben, un simple jeu d'aventure, à l'ambiance sonore extra-ordinaire (encore heureux) et mettant en scène un héros qui s'interroge, après avoir fait un rêve sur son enfance. En gros, le joueur écoute l'histoire et, lorsqu'une clochette retentit, il est temps de prendre une décision avec la croix du pad et de valider avec le bouton A. Niveau ambiance, c'est le pied total et on a l'impression de sombrer dans un feuilleton radio expérimental. Plus que jamais injouable, pour ceux qui ne comprennent pas le japonais, cette curiosité méritait tout de même qu'on lui consacre une petit place dans nos pages.

Greg



s japonaises et US

Rizing Zan the Samurai Gunman

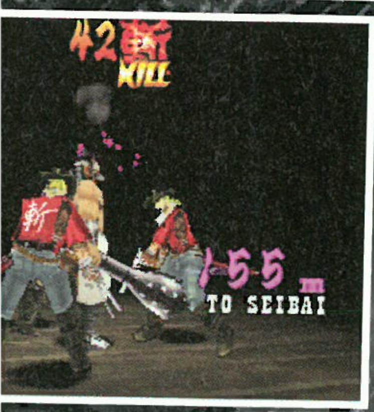


A la lecture des Tests de ces derniers mois, je remarque que mes collègues et moi-même réclamons à cor et à cri de nouveaux produits plus originaux. Mais là, UEP bat des records, avec ce soft d'action (dont nous vous parlions déjà le mois dernier) qui place le joueur dans la peau d'un cow-boy samouraï. Le jeu se déroule à la Ninja (Eidos), dans un univers en 3D rempli d'ennemis, de pièges et d'incontournables boss issus du folklore japonais. Equipé d'un sabre et d'un pistolet, le héros, Zan, peut faire une multitude d'actions, ce qui tombe bien, puisqu'il devra se sortir d'une foule de situations. Musiques ultra-kitch, réalisation moyenne, ambiance décalée et humour second degré turbo-ringard sont les éléments principaux de ce gentil soft de série B pour lequel j'ai personnellement beaucoup d'affection. A 200 francs, je pense que vous en auriez autant, mais, neuf, à plus de 400 francs, ça fait un peu mal.

Greg









4/10

EDITEUR : UEP SYSTEMS
SORTIE EUROPEENNE : ZAN AI MARRE...
COMPRÉHENSION : INUTILE



Chocobo Racing



Les clones de Mario Kart n'ont jamais fait bon ménage avec la PlayStation. Dernier exemple en date de cette incompatibilité chronique, un certain Chocobo Racing. Développé par Square, ce Mario Kart-like surfe sur la vague de sympathie des Japonais pour l'emblématique volatile de la saga Final Fantasy. Chocobo Racing reprend donc le concept éprouvé du hit de Nintendo, à savoir une horde de personnages plus ou moins connus, des modes de jeu simples, des options à gogo, des power up en pagaille et des courses qui ne se prennent pas au sérieux. Malheureusement, le gameplay trop basique, les graphismes vieillots (à la Motortoon Grand Prix), l'animation blindée de clippings et le manque de personnalité des courses (malgré la présence du Chocobo) rendent ce jeu assez quelconque. En fait, Square semble avoir choisi la facilité, en pondant, sans se creuser la tête, un jeu dont le seul atout est de rassembler pêle-mêle de nombreux personnages célèbres. Une démarche commerciale, difficile à avaler... surtout à 450 balles le CD !

Elwood





3/10

EDITEUR : SQUARESOFT
SORTIE EUROPEENNE : PAS PRÉVUE (OUF...)
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : PAS ESSENTIELLE

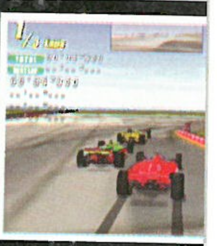


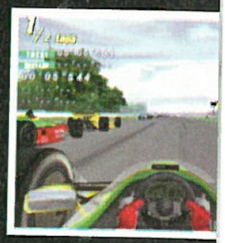
Super Speed Racing

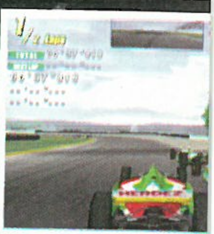
Après s'être frotté à l'excellentissime Monaco GP 2 sur Dreamcast (précisons, au passage, que le jeu d'Ubi a été assassiné par les « grands » de la presse spécialisée nippone !), difficile d'apprécier le gameplay minimaliste de ce titre dédié à l'Indycar. Sans vouloir exagérer, les modèles de conduite rappellent ceux de l'antique Pole Position sur Atari 2600. C'est du « à fond, à fond, à fond » poussé à l'extrême ! On appuie sur le champignon et, de temps à autre, on relâche l'accélérateur, histoire de ne pas mettre une roue dans l'herbe. Bien sûr, il n'y a aucune perte d'adhérence, aucun dégât, aucune panne mécanique et le moteur de jeu ne gère pas les accidents. Un comble, compte tenu des capacités de la machine ! Les options de jeu, quant à elles, se limitent à un championnat et un mode arcade bien fadasses. Des points positifs ? Oui, une vue interne pas mal fichue ! Une bien drôle de façon de participer au lancement de sa machine...

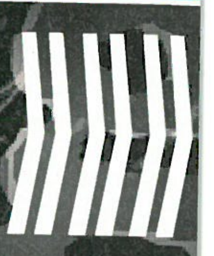
Willow





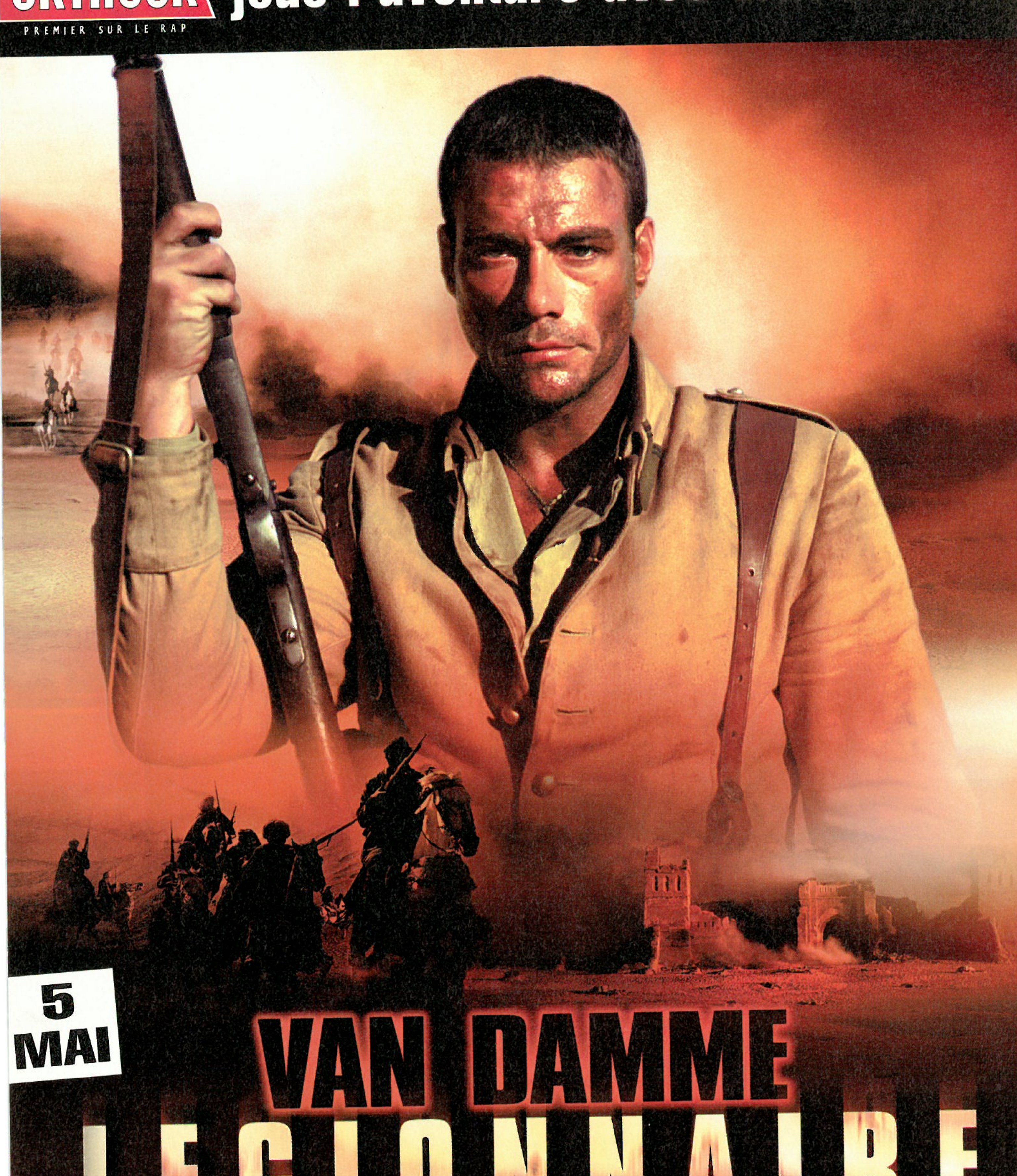






1/10

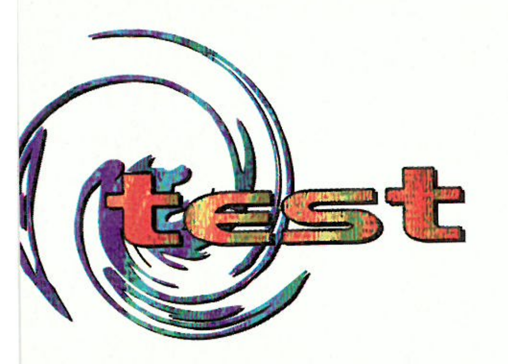
EDITEUR : SEGA
SORTIE EUROPÉENNE : ON ESPÈRE JAMAIS
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE


SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
joue l'aventure avec VAN DAMME
5 MAI
VAN DAMME
LEGIONNAIRE
METROPOLITAN FILMEXPORT ET EDWARD R. PRESSMAN PRÉSENTENT UNE PRODUCTION LEGIONNAIRE PRODUCTIONS LTD EN ASSOCIATION AVEC LONG ROAD PRODUCTIONS JEAN-CLAUDE VAN DAMME "LEGIONNAIRE"
ADEWALE AKINNUOYE-AGBAJE STEVEN BERKOFF NICHOLAS FARRELL JIM CARTER ANA SOFRENOVIC DANIEL CALTAGIRONE DISTRIBUTION DES RÔLES IRENE LAMB MUSIQUE JOHN ALTMAN SUPERVISION MUSICALE RANDY GERSTON
MONTAGE CHRISTOPHER TELLEFSEN MIKE MURPHY DIRECTEUR ARTISTIQUE CHARLES J.H. WOOD DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE DOUG MILSOME B.S.C. CO-PRODUCTEURS ROBERTO MALERBA RICHARD G. MURPHY KAMEL KRIFA
CO-PRODUCTEURS EXÉCUTIFS SAMUEL HADIDA WERNER KOENIG PRODUCTEURS EXÉCUTIFS SHELDON LETTICH CHRISTIAN HALSEY SOLOMON PRODUIT PAR EDWARD R. PRESSMAN JEAN-CLAUDE VAN DAMME PETER MACDONALD
PRODUIT EN ASSOCIATION AVEC DAVIS FILMS ET AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL + HISTOIRE DE SHELDON LETTICH & JEAN-CLAUDE VAN DAMME SCÉNARIO SHELDON LETTICH ET REBECCA MORRISON RÉALISÉ PAR PETER MAC DONALD
© Legionnaire Productions Ltd 1998 - Tous droits réservés.

Toutes les sorties du mois passées au crible



Ce mois de mai est loin d'être un grand cru. Comme ça, à première vue, les sorties européennes n'ont rien d'enthousiasmant. Mais le pessimisme, il n'y a rien de pire pour la santé (Lao Tseu, Mon Oeuvre ma Vie, chapitre XIII, verset 28). Alors, positivons. Allez, allez, on y croit ! Sur PlayStation, les amateurs de baston se réjouiront de la sortie de Bloody Roar 2 et de Street Fighter Alpha 3 (Capcom est décidément très actif ces temps-ci). 3D, 2D : choisis ton camp, camarade. Pas très original, certes, mais bigrement efficace. Ceux qui sont à la recherche d'un trip un peu plus intellectuel pourront se rabattre sans aucune hésitation sur Warzone 2100, un wargame signé Eidos plutôt surprenant. On se sent déjà mieux, hein ? Vous n'avez pas envie de réfléchir ? Toute votre force physique est concentrée dans votre index ? Alors, R-Type Delta est fait pour vous. Vous voyez, finalement, il y en a pour tous les goûts. Même la moribonde N64 a son mot à dire, grâce à Konami qui nous livre une version 64 bits de Castlevania bien sympathique.



Bloody Roar 2

EDITEUR..... HUDSON/VIRGIN INTERACTIVE GENRE .... COMBAT

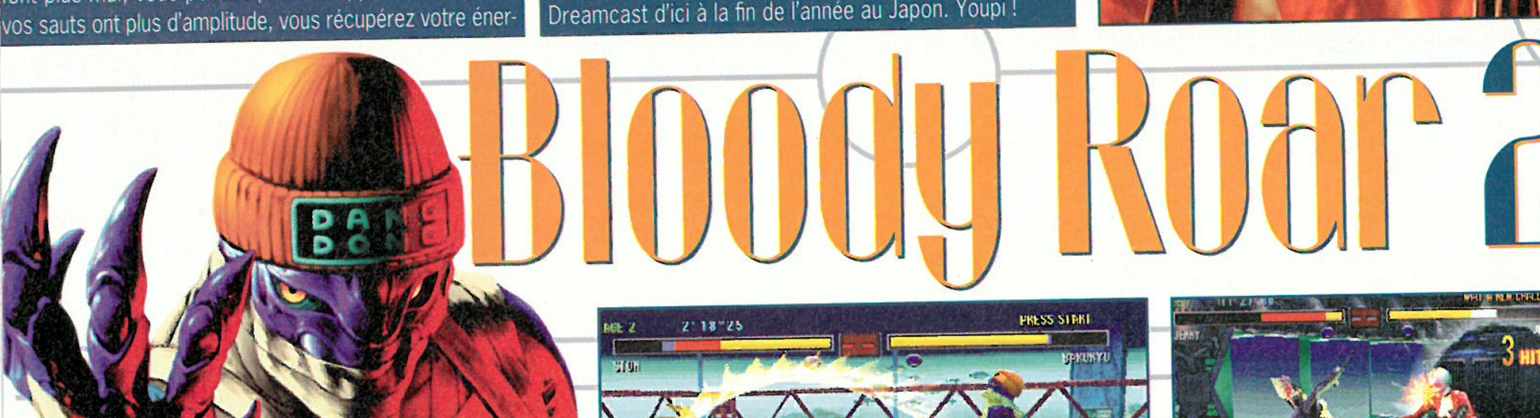
Bloody Roar premier du nom avait fait une entrée remarquée dans le cercle des jeux de bastons. Aussi impressionnant qu'original, il a marqué de son empreinte bestiale le début de l'année 98. Le voici maintenant de retour, pour notre plus grand plaisir...

PLAYSTATION

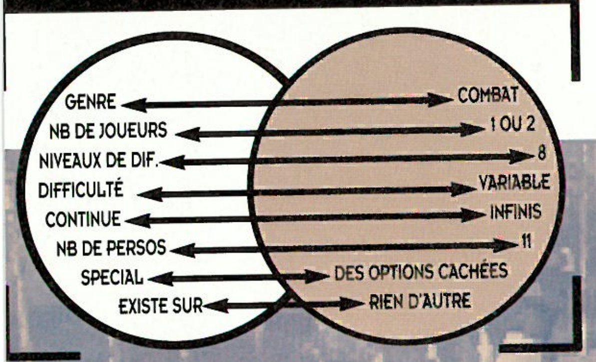
« Les jeux de bastons, c'est ma passion ». Je pourrais presque adopter cette phrase débile comme leitmotiv. Il est vrai que j'aime me pencher sur les nouveautés du genre et voir ce qu'elles valent. Comme ça, par curiosité. Pour ma « culture » personnelle aussi. Dans le genre, le cas de BR2 est intéressant. Très intéressant même. Rappelons en deux mots l'originalité de son principe. Dans BR2, vous incarnez un humain. Normal. Celui-ci dispose d'une palette de coups classique, peut utiliser différentes attaques... Bon, rien d'extraordinaire. Là où ça devient plus rigolo, c'est lorsqu'on décide de se transformer en animal. La barre « beast », au bas de l'écran, vous permet d'effectuer cette action lorsqu'elle est remplie. Se transformer en bête féroce n'a pas que des avantages esthétiques (je ne dis pas qu'un lapin c'est plus joli qu'une fille, mais bon, dans le jeu, les animaux ont un look terrible). Cela vous rend également plus performant : vos coups font plus mal, vous pouvez prendre appui sur les murs, vos sauts ont plus d'amplitude, vous récupérez votre énergie... C'est un véritable avantage. Questions possibilités de jeu, BR2 fait dans le grand luxe, avec un foisonnement de détails assez impressionnant. Nous faisons le point sur les plus importants d'entre eux, dans les pages qui suivent. Vous allez voir, c'est parfois subtil, et pas toujours facile à utiliser. Mais c'est aussi ce qui rend le jeu intéressant. Sous des dehors Tekkeniens de « bourrinage » dantesque, BR2 se veut un chouïa plus raffiné. Un chouïa, j'ai dit, hein ; c'est pas du Tobal non plus. Il est étonnant de voir à quel point Hudson et Raizing, pourtant peu spécialistes du genre, réussissent à nous proposer un jeu de combats original et innovant. Avec ses différents modes, ses options cachées, ses juggles à gogo et le plaisir de jeu intense qu'il procure, BR2 semble bien parti pour vous tenir en haleine un long moment. Ceux qui connaissent le premier épisode retrouveront ici les mêmes sensations. Quant aux autres, on peut leur dire qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire. Pour information, sachez que Bloody Roar 3 est d'ores et déjà prévu sur Dreamcast d'ici à la fin de l'année au Japon. Youpi !

PlayStation





fiche technique



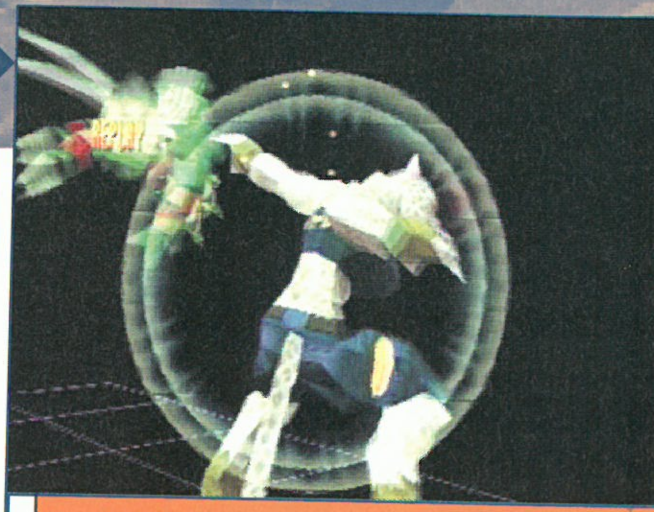
GENRE	COMBAT
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	8
DIFFICULTÉ	VARIABLE
CONTINUE	INFINIS
NB DE PERSOS	11
SPECIAL	DES OPTIONS CACHÉES
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Attention, vous pouvez vous protéger en l'air, mais une seule fois. Les coups suivants brisent votre garde.

Les différents modes de jeu

Faisons rapidement l'impasse sur les options de base et les modes arcade et versus. Ils sont classiques. Le mode survival est lui aussi assez évident, ainsi que l'option watch, qui vous autorise à mater des combats que la console gère toute seule, comme une grande.
En ce qui concerne le mode story, les choses deviennent un peu plus intéressantes. Vous avez, en effet, droit à un petit historique de chaque personnage et les combats s'enchaînant, vous en apprenez chaque fois un peu plus. Avantageux pour savoir de quelle façon sont liés les différents protagonistes du jeu. De plus, ce mode vous permet d'enregistrer un grand nombre d'images qui restent alors en mémoire dans le menu des options. Plus intéressant encore, le custom mode cache un certain nombre d'options inédites. Au départ, vous n'avez droit qu'à deux sélections : wall display (pour voir ou non les murs) et afterimage mode (légère rémanence derrière les personnages). Mais en remplissant certaines conditions, vous pouvez découvrir d'autres options. Voici lesquelles :
- Model type (terminer le mode story en utilisant des continues) vous permet de jouer avec le physique de votre perso et de lui faire une grosse tête, des gros bras, etc.
- Recovery speed (terminer le mode story sans utiliser de continue) vous remet sur vos pieds plus vite après un coup ou certaines projections.
- Any Cancel point (réussir à vaincre au moins 15 personnages dans le mode survival) vous permet de « canceller » n'importe quel mouvement. Autrement dit, vous commencez un coup et pouvez l'annuler à tout moment en en exécutant un autre. Idéal pour inventer des combos super originales. Une option surtout utile aux super pros.
- Charge speed (obtenir toutes les images du mode story). Votre jauge « beast » se remplit plus rapidement.
Notez que dans les modes arcade et story, vous n'obtenez pas les mêmes fins selon que vous utilisiez ou non des continues. C'est également utile pour trouver Shen Long, le clone du Long original, qui apparaît à la fin du mode arcade lorsque vous terminez celui-ci d'une traite. Si vous réussissez à le battre, il est alors sélectionnable.



Dans la vidéo de présentation, vous pouvez découvrir, par éclair, les membres d'un groupe de hard-rock japonais. Le titre qu'il joue ici est Carnation Reincarnation, et le nom du groupe est Kinniku Shoujo Tai. Heureux de l'apprendre, hein ?

Quelques grammes de brutes dans un monde de brutes



Les guard break (◁+◉ la plupart du temps) sont des coups puissants que seule la garde lourde peut parer. En garde légère, vous perdez seulement la moitié des dommages portés par le coup.



Yugo Oogami, le loup



Nationalité : japonaise
Adepte de boxe, Yugo combine force et vitesse. Ses capacités équilibrées font de lui un personnage standard capable d'affronter toutes les situations. Il a pris sous sa protection un jeune garçon au passé mystérieux, Kakeru, qui s'est fait subitement enlever. Il part au combat pour le retrouver.



Spiral fang
↓↘←↘↓↙→→+◉

Alice Tsukagami, le lapin



Nationalité : germano-japonaise
Si Alice ne possède pas une force remarquable, sa vitesse et sa capacité de saut en font un personnage insaisissable. Elle essaie de prendre ses adversaires de vitesse, en les attaquant sans cesse grâce à un pressing constant. C'est une amie d'Uriko et de la famille Nonomura en général.



Lifting Stallion
↓↙→↓↙→+◉

Jin Long, le tigre



Nationalité : chinoise
Assassin de formation, Long a vécu une vie cruelle et dépourvue de sentiments. Il s'en repent et essaie de mener une existence normale jusqu'au jour où il repart au combat pour sauver la mère d'une petite fille. Long est l'héritier du Shin-I-Gou-Ken, une technique de combats particulière, basée sur les combos.



Mouko Kou Hazan
↓↘→↘↓↙←+●

Il existe deux sortes de garde : light et heavy guard. La garde légère est automatique. Elle stoppe les coups de base et vous permet de contre-attaquer rapidement. La garde lourde (◁ ou R1), protège beaucoup mieux mais interdit les contres.



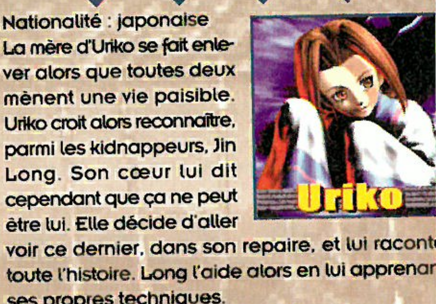




Mouko Kou Hazan
bas, diag.bas-droite, droite, diag.bas-droite, bas, diag.bas-gauche, gauche + rond



Uriko Nonomura, le chat



Nationalité : japonaise
La mère d'Uriko se fait enlever alors que toutes deux mènent une vie paisible. Uriko croit alors reconnaître, parmi les kidnappeurs, Jin Long. Son cœur lui dit cependant que ça ne peut être lui. Elle décide d'aller voir ce dernier, dans son repaire, et lui raconte toute l'histoire. Long l'aide alors en lui apprenant ses propres techniques.



Kikkyo Byoten
↓↙←↙↓↘→+●

Le beast drive – la super attaque – retire beaucoup d'énergie mais ne touche pas toujours. Si vous ratez votre coup, vous revenez à l'état d'être humain sans y avoir rien gagné.





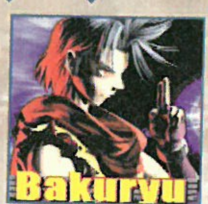








Bakuryu, la taupe



Nationalité : japonaise
De son vrai nom Kakeru, Bakuryu est un jeune garçon qui a perdu la mémoire et se retrouve adopté par Yugo. Il est enlevé et un lavage de cerveau fait de lui une machine à tuer ayant à sa disposition la technique du Katou Ryu Ninjutsu. Il possède des attaques assez déconcertantes et se sert de sa capacité de téléportation à l'envie.



Bunshin Kaen Jigoku

◁▷◁▷▽◁▷+●

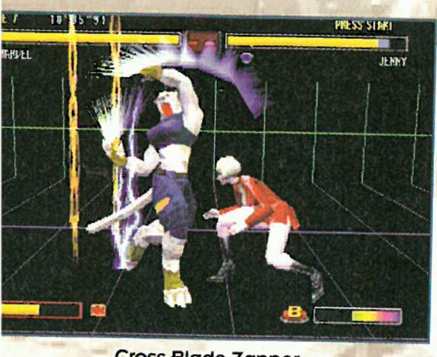


BR2 fait dans le jeu de bastons haut de gamme

Janne « Marvel » Gado, le léopard



Nationalité : française (yes !)
Fille d'Alan Gado, Marvel est un être doué qui marche sur les traces de son père. Elle ne sait pas tout de la vie de ce dernier et espère bien en découvrir davantage, en participant au tournoi. Son style de combat est puissant et sec, comme celui de l'homme-lion, dont évidemment elle s'inspire.



Cross Blade Zapper

▽▷◁▽▷◁+●



Le cancel (RI) peut être exécuté avec les coups spéciaux qui réclament des manipulations (genre quart de tour vers l'avant). Vous stoppez votre mouvement en plein milieu et choisissez une nouvelle option d'attaque ou de défense.

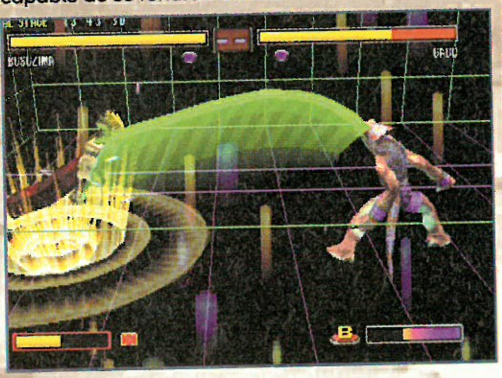


Le guard escape s'effectue en allant vers l'avant, juste au moment où vous vous protégez d'un coup. Cela vous décale sur le coté et vous place en position de force, surtout si l'adversaire continue un enchainement sur sa lancée.

Busuzima, le caméléon



Nationalité : japonaise
Scientifique fou, Busuzima a mené à bien plusieurs projets ayant pour cadre des expériences génétiques. Il a créé une petite armée de créatures et part maintenant lui-même à l'extérieur, pour rencontrer les combattants très particuliers du tournoi de Bloody Roar 2. C'est un duelliste sournois capable de se rendre invisible.

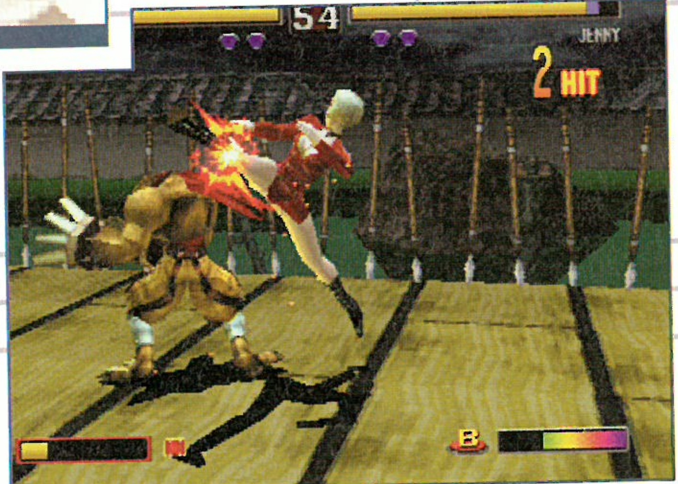


Daijoubutsu Throw
▽◁▷▽◁▷+●

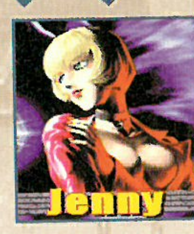








Jenny Bartoli, la chauve-souris



Nationalité : italienne
Jenny est un agent secret au service de Gado. Elle s'occupe du sale travail pour lui, tandis que ce dernier reste dans l'ombre, à donner des ordres. Sa technique de jambes, très efficace, fait d'elle une combattante redoutable. Sa capacité à voler sous sa forme animale la rend en plus assez imprévisible.







Sky High Tempest
▷◁△▽◁▷+●



Vous pouvez vous transformer en animal à différents moments. Si vous faites cela sur place, une aura d'énergie vous rend invincible une seconde. Vous pouvez cependant davantage surprendre en vous transformant lors d'un dash ou d'une combo.

Steven « Stun » Goldburg, l'insecte



Nationalité : américaine
Steven Goldburg était un scientifique engagé sur la même voie que Busuzima, jusqu'au jour où, un peu trop curieux, il découvre un projet secret. Comme punition, Busuzima tente sur lui une expérience mais transforme Steven en véritable monstre. Voulant mourir, Steven abandonne son identité et devient Stun. Il se bat par dépit plus que par véritable volonté.



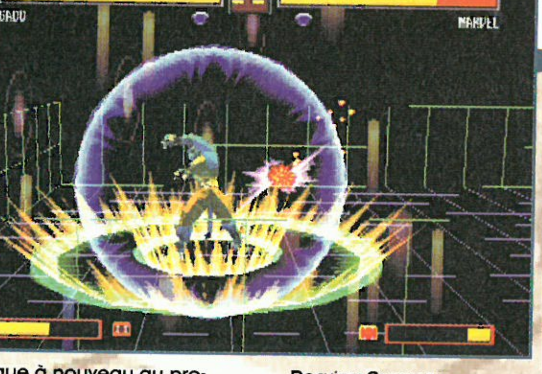
Boosting Burst
▷◁▽▷◁▷◁▽▷◁+●

Gameplay d'enfer et excellence visuelle

Alan Gado, le lion



Nationalité : française
Alan Gado est un personnage influent qui essaie de résoudre le problème posé par l'existence des « hommes-bêtes » dans la société. Après le premier tournoi de Bloody Roar, il décide de se retirer mais, le temps passant, il s'attaque à nouveau au problème. Son style de combats combine les techniques classiques et militaires. Il apparaît parmi les personnages sélectionnables lorsque vous terminez le mode arcade.



Roaring Supreme
▽◁▷◁▽▷◁+●

NOTES



17 — technique
Haute résolution et peu de bugs d'a chage. BR2 tire partie des capaci de la PlayStation.

17 — esthétique
Les persos ont une bonne tronc Quant à l'habillage général, il est ex ordinaire.

18 — animation
Ça va vite, ça c'est sûr. Parfois mê un peu trop. Mouvements variés « naturels ».



16 — maniabilité
Aussi déstabilisant que techniq BR2 cache des trésors sous son c « j'en mets plein les yeux ».



16 — sons
Ambiance sonore de circonstance (c bruits d'impacts, hurlements. Musiques ok, mais sans génie.



16 — durée de vie
Il suffit de s'y mettre avec une ban de potes, pour passer des mois dess



plus
Qualité de la réalisation.
Combats impressionnants.



moins
Peu de personnages.
Jouabilité intéressante mais spécia

Intérêt 8/10

AVIS

Chris

Bloody Roar 2, c'est le jeu de combats à plusieurs vitesses. Ses commandes simples le rendent accessible et, en même temps, il y a plein de petits trucs de pro qui font toute la différence.

Ça j'aime. Ce mois-ci, il y a 2 grands titres dans le genre : BR2 pour la 3D et SF Alpha 3 pour la 2D. Choisissez votre camp. Dans les deux cas, vous ne serez pas déçu.



RaHaN

J'adorais déjà le premier... Le deuxième suit la tendance, améliorant le concept, la technique et ajoutant un tas de détails qui en font un morceau de choix pour les novices, comme pour les pros.

Ok, ok, mais je lui reproche toujours la même chose : il manque des persos ! Pourquoi tous ceux du premier n'y sont pas ? Un très bon titre tout de même.



Castlevania

EDITEUR............ KONAMI GENRE .... ACTION/AVENTURE

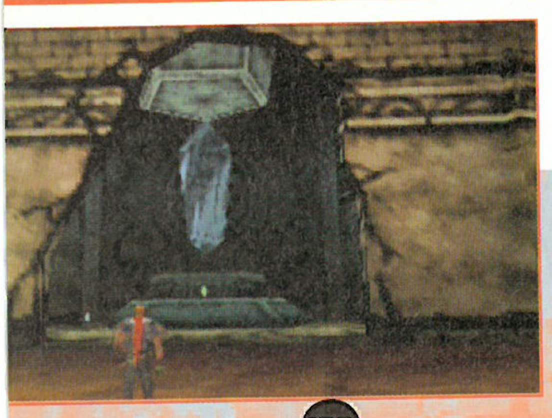
Triste constat. Depuis le fabuleux Zelda, les productions Nintendo 64 ont bien du mal à s'imposer. Heureusement, Castlevania vient rétablir la situation. Il était temps !

La série des Castlevania compte parmi les principales légendes sur consoles. Pourtant, depuis 1986 et sa première apparition en arcade, aucune évolution majeure n'avait été opérée, au point qu'on pensait la recette immuable. Quelle lourde erreur ! En développant sur Nintendo 64, Konami avait fait le pari audacieux de réaliser son nouveau Castlevania intégralement en 3D ! Premier motif de satisfaction, les problèmes de caméra se font suffisamment rares pour que les anxieux cessent de se ronger les ongles. C'est donc avec joie qu'on retrouve l'ambiance graphique lugubre, la bande son de qualité et pour finir cet équilibre finement dosé entre action, plate-forme et aventure, qui constituaient les multiples clefs du succès de ses prédécesseurs. Votre mission n'a, quant à elle, pas évolué d'un iota et vous devrez, une fois de plus, régler le sort du prince aux dents longues, alias le comte Dracula ! L'une des meilleures idées, manifestement très à la mode, de ce Castlevania repose sur la présence de deux scénarios. Décider d'incarner le ténébreux Reinhardt ou Carrie la magicienne, ne se révèle donc pas si anodin, puisque votre aventure changera alors du tout au tout : nouveaux lieux, nouvelles rencontres, etc. En ce qui concerne l'habillage, un sérieux travail a été effectué et, malgré les restrictions liées au format cartouche, Konami parvient tout de même à nous étonner ! Alors même si le fog (la plaie de la N64) n'a pas totalement plié bagages, les environnements graphiques restent corrects et leur variété constitue un plus appréciable. Une variété qu'on retrouve aussi lors de l'aventure à proprement parler, puisque votre long périple d'exterminateur de vampires sera agrémenté de nombreuses énigmes et recherches. Finalement, ce Castlevania friserait presque le sans faute, si les combats ne pâtissaient d'un certain caractère répétitif et si les phases de plates-formes se montraient plus évidentes (la légère inertie lors de la réception d'un saut est parfois rageante). Un titre agréable qui devrait donc amplement satisfaire les inconditionnels du genre. Pauvre Dracula !



Ces vampires en redingotes rouges vous poseront pas mal de difficultés. Prenez garde à ne pas être vampirisé.

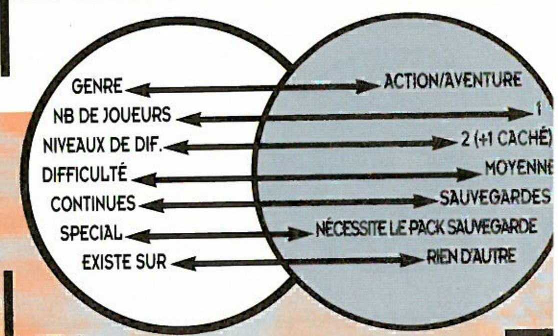
Castlevania





Comme vous, Vincent est a la recherche du comte Dracula. Toutefois, s'il vous devançait, votre aventure pourrait tourner au drame !

fiche technique



Recherches et énigmes

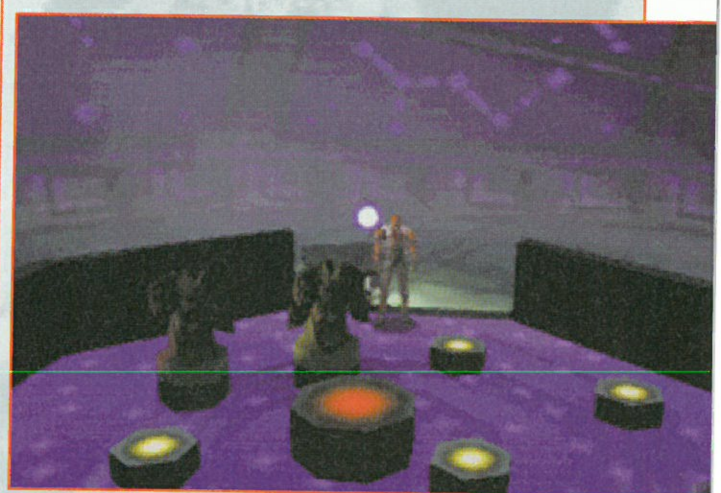
Parvenir à bien équilibrer action et recherche constitue l'une des difficultés majeures de la plupart des jeux. Dans le cas de Castlevania et malgré les mauvais a priori que certains auraient été tentés de véhiculer, cet élément se révèle être l'une des meilleures surprises du titre ! Plus vous avancerez, plus les énigmes se feront complexes et les simples leviers à abaisser des premiers niveaux céderont rapidement leur place à des casse-têtes bien plus retors. Sans pour autant atteindre le niveau de sophistication et de richesse du précédent volet sur PlayStation et Saturn (Symphony of the Night), ce Castlevania Nintendo 64 est loin d'avoir sombré dans l'action pure et dure. Les fans apprécieront.

Poulet roti, purifiant, kit guérisseur... croyez-moi, ces items sont juste indispensables.

La plupart des boss s'illustreront par leur imposante carrure. Renvoyez ces creatures chez elles, c'est-à-dire en enfer !



Accule par des tarentules au corps de femme, il ne vous reste plus qu'a brandir votre fouet. Quel homme !

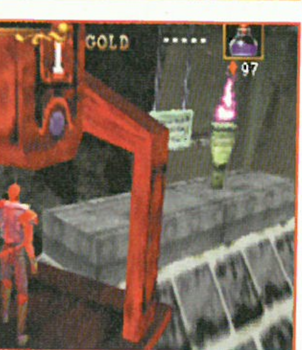








Au clair de lune, deviser avec cette charmante vampirella pourrait se reveler fort précieux.









Un coup d'œil dans le miroir et la veritable identite de ce paysan sera devoilee.



Encerclee par une meute de squelettes hargneux... Quelques boules de feu plus tard, Carrie se confectionnera un collier d'os.



Le mecanisme s'offre à vous... la gueule de cette hydre aussi.



Vive le franglais

Hum bizarre... Bah euh, oui, avouons qu'entendre (je sais, sur des photos, c'est dur, mais bon) Reinhardt et Carrie s'exprimer l'un dans la langue de Molière, l'autre dans celle de Shakespeare, ça peut paraître déroutant ! Et pourtant, nous pouvons vous le garantir, il s'agit bel et bien d'une version française ! Alors Dracula aurait-il jeté un sort au jeu ? Carrie serait-elle une tache en grammaire française ? La vérité est plus évidente : la traduction de la version que nous avons testée n'était pas encore achevée pour la partie de Miss Carrie. Eh voilà, tout s'explique, il n'y a pas de hasard ! Pas de panique donc, même les cancres cachés au fond de la classe comprendront tout au jeu. Ouf, on a eu chaud...



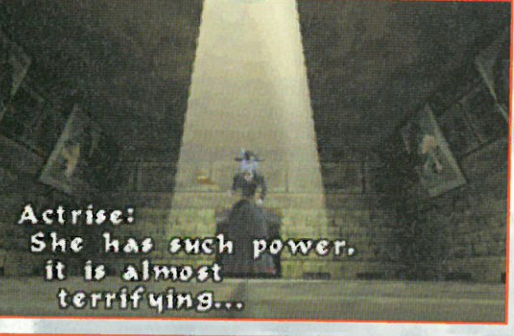
Certaines salles du palais de Dracula sont tout bonnement superbes. Bon là, ça ne se voit pas, mais le vent agite les rideaux.



Merci Konami !

Quelle formidable idée d'avoir opté pour le format cartouche ! Merci M. Nintendo, car, grâce à vous et après l'anecdotique apparition de la Jaguar, nous avons enfin compris à quoi pouvaient servir 64 bits. Une absence de cinématiques, des musiques assez pourraves, sans parler de notre ami « fog man »... formidable ! Par conséquent, pour Castlevania, on pensait devoir se contenter de cut scènes en temps réel dans le genre Zelda, le tout accompagné de musiques sponsorisées par Bontempi. Pourtant, miracle, cette fois-ci, le terme « se contenter » semble plutôt inapproprié. Nous nous en repentons. En effet, pour une fois, un réel effort de mise en scène a été consenti et, sans se permettre des comparaisons hâtives avec les séquences de Metal Gear Solid (un autre jeu de Konami faisant office de référence en la matière, décidément), les passages narratifs de Castlevania ont vraiment la pêche. Hop, un travelling par ici, vlan un gros plan par là. Bien évidemment, l'ambiance du jeu s'en trouve grandement améliorée et, au final, le contenu narratif s'étoffe rendant le jeu plus attractif. Ah ! Et dire que lorsqu'on s'en donne les moyens, il est possible d'obtenir de bons résultats des entrailles de la Nintendo 64. Espérons que la concurrence s'en inspire !

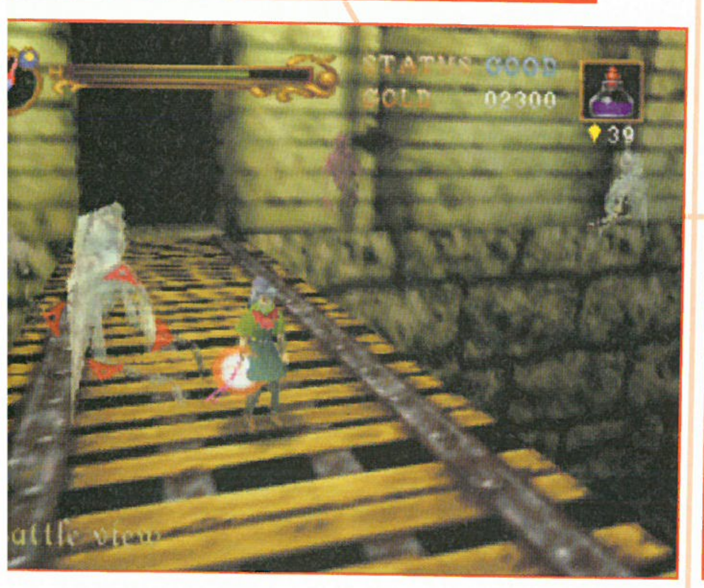


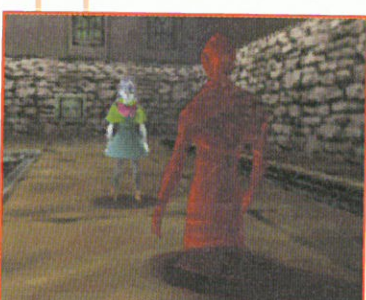




Même en 3D, la magie Castlevania opère toujours

Les vampires sont des etres bien faiblards. Deux, trois coups et hop il se repand dans un halo de fumee.







NOTES

14 — technique
Une réalisation 3D convenable, malg quelques bugs d'affichage.

16 — esthétique
Malgré la relative fadeur des texture les décors restent beaux et variés.

14 — animation
On notera de rares ralentissemer mais rien de bien méchant. Les pers bougent bien.

13 — maniabilité
Une fois habitué aux sauts et à gestion des angles de caméra, to va pour le mieux.

16 — sons
Des musiques et des digits vocal d'excellente qualité pour de Nintendo 64 !

15 — durée de vie
Mener à leur terme les deux scénari nécessitera un bon bout de temps.

+ plus
Les 2 aventures.
L'ambiance sonore.

– moins
Le fog très présent.
Des sauts parfois limites.

Intérêt 7/10

AVIS

Gollum

Fan de la saga des Castlevania depuis son origine, j'ai plutôt apprécié cette nouvelle mouture au contenu polygonisé. Bien que moins gothique et riche que son prédécesseur, ce titre a cependant le mérite de respecter l'équilibre action/recherche et de vous plonger dans une aventure aussi captivante que rythmée. Rien que par son ambiance, ce Castlevania mérite toute votre attention.

Greg

Hum... difficile d'adorer ce produit une fois qu'on a goûté à la version PlayStation d'il y a deux ans, qui reste l'une des meilleures versions. Pourtant, avec ses deux scénarios Castlevania 64 s'en sort plutôt bien, ne serait-ce qu'en le comparant avec ce qui se fait dans le genre sur N64. Monstres réussis et ambiance un peu plus glauque qu'à l'accoutumée, les amateurs devraient apprécier.



Warzone 2100

EDITEUR............EIDOS GENRE........STRATEGIE TEMPS REEL

Nous ne l'avions pas vu venir, le petit Warzone 2100. Avec des idées originales et une qualité générale élevée, il relance la stratégie temps réel sur PlayStation !

Warzone 2100

Scénario classique, mais jeu original. Voilà ce qui caractérise Warzone 2100, par rapport à tous les autres titres de stratégie temps réel sur PlayStation. Et pour être tout à fait franc, s'il est vrai que le coup de l'holocauste nucléaire et de la reconstruction sur fond d'affrontements entre rescapés est un peu limite, toutes les qualités de ce titre en font le meilleur jeu du genre sur console. Pour commencer, tout est en 3D temps réel, qualité qui offre de nombreuses possibilités : une meilleure gestion de la ligne de vue des unités, une prise en compte des éléments du décor nettement plus poussée, la possibilité de mater l'action sous tous les angles, bref, le cran au-dessus en matière de stratégie. Si l'on vient à considérer ensuite que Warzone 2100 propose au joueur de designer ses propres unités en fonction des divers éléments mis au point par les centres de recherche (propulsion, armement, châssis, tourelles), voilà déjà 2 points forts.
Mais ce n'est pas tout : contrairement aux autres, Warzone 2100 conserve, de mission en mission, ce que vous avez fait auparavant : bases, unités, défenses, etc., rajoutant au coup par coup des morceaux à la carte générale. Génial ! Enfin, on n'abandonne plus un réseau de tourelles et de défense d'enfer, pour tout refaire à zéro à la mission suivante. Certes, au bout de la 8e, la carte devient un peu immense. Mais on parvient à gérer l'ensemble moyennant un peu d'astuce. Et les routines d'Intelligence Artificielles sont très réussies : les unités les plus intactes se placent devant les plus touchées pour les protéger, elles tirent sur leurs agresseurs en premier, même si elles se déplacent d'un point à l'autre, bref, elles se débrouillent bien sans qu'on soit constamment derrière elles. On peut en plus leur donner une quantité d'ordres permettant un peu tout. Décidément, les stratèges y trouveront une liberté d'action inégalée jusqu'à présent. Seul véritable inconvénient : le manque de différence entre bâtiments et unités. Mais bon, on ne peut sans doute pas tout avoir ! En tout cas, ceux qui cherchent de la stratégie temps réel un peu plus poussée que celle d'un Warcraft 2 ou d'un Alerte Rouge, bien réalisée, peuvent se jeter dessus : c'est une perle du genre.



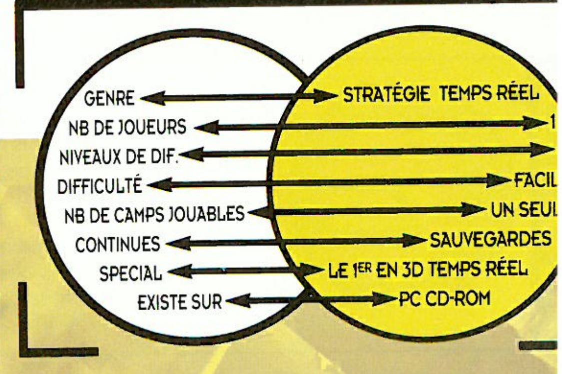




Les points rouges indiquent la position d'u base ennemie, les bleus d'un puits de pétro et les verts d'un artefact technologique.



fiche techniqu



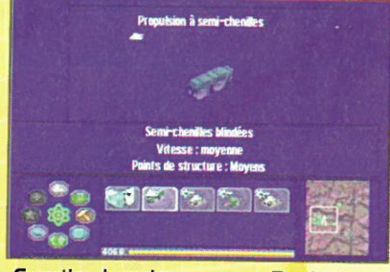


Les unités

Pour n'importe quel autre jeu de stratégie, j'aurais dressé une petite liste d'unités... Mais là, je ne peux que vous expliquer leur principe de développement, puisque ce sera à vous de les faire, ces unités !



Tout d'abord, il faut que vos centres de recherche s'acharnent a decouvrir de nouvelles technologies. Certaines ne peuvent etre mises au point qu'apres avoir été volees à l'ennemi.





Ensuite, dans la section intelligence, vous pouvez consulter les caracteristiques des diverses technologies mises au point.

Reste à passer à la section design, ou vous choisirez les différents éléments a assembler pour avoir une unité : propulsion plutot rapide ou tout-terrain, chassis, tourelle lance-missiles, mitrailleuse, mortier ou radar, benne, etc.





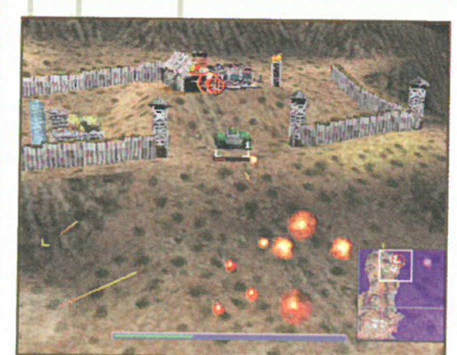
Une pression sur la touche △ permet de passer en vue de bataille : au cœur de l'action. Peu utile, mais esthétique.

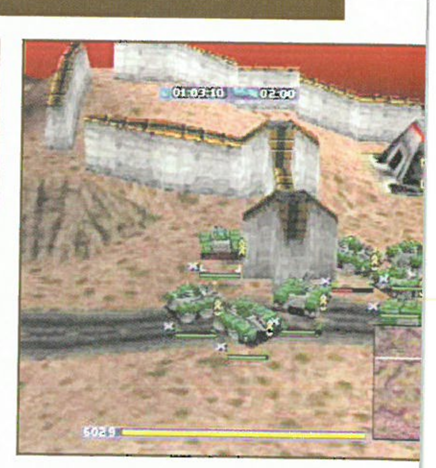




pressant L2 + une touche, vous assignez un groupe à celle-ci. le groupe X. Ainsi, vous pouvez le rappeler facilement.











Certaines missions engageront l'utilisation des transports lourds : les troupes débarquées seront totalement isolées, sans renfort possible.

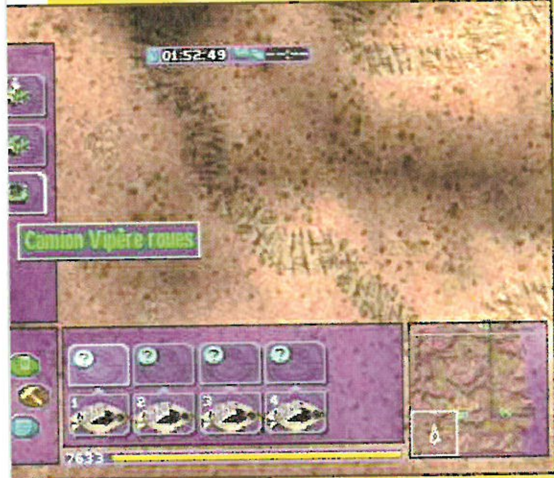
Au fur et à mesure que la carte s'étend, il devient impératif de protéger, voire de condamner certaines voies d'attaque utilisables par l'ennemi.

Le plus poussé de sa catégorie sur PlayStation

L'interface

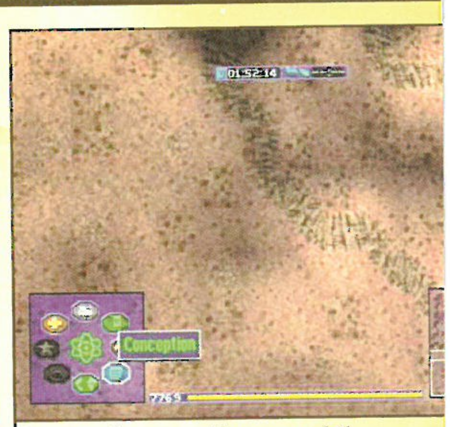
Si elle est un peu complexe, et donc difficile à assimiler, l'interface de Warzone 2100 reste un modèle du genre. En appuyant sur ◉, vous appelez le menu principal. Celui-ci se divise en 8 sous-sections :

Le menu « fabrication » dans lequel vos différentes usines sont affichées et où vous pouvez sélectionner les unités qu'elles vont fabriquer.





Le menu « construction » fonctionne comme les précédents, permettant d'affecter à tel ou tel camion constructeur la réalisation des batiments.



Le menu de « conception » vous fait basculer sur l'écran de design des unités. Reportez-vous à l'encadré « unites ».



Le menu « intelligence » : pour revoir les objectifs de la mission courante ou avoir des détails sur les technologies pas encore mises au point.



Le menu des transports permet de décider du lancement d'un transport vers sa destination ou de décharger les unités qu'il contient.

Le menu « recherche » affiche vos centres de recherche et, suivant le même système, vous permet de les affecter à la mise au point de technologies servant soit au design des unités, soit aux batiments.

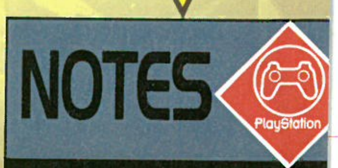


Le menu des commandants : unités speciales qui organisent la chaine de commandement. Elles ont donc des ordres supplémentaires.

Le menu des ordres où vous pouvez organiser vos unités : doivent-elles tirer à vue, poursuivre leurs agresseurs, tenir leur position ou revenir au Q.G. après avoir essuyé des degâts... ? Très complet !





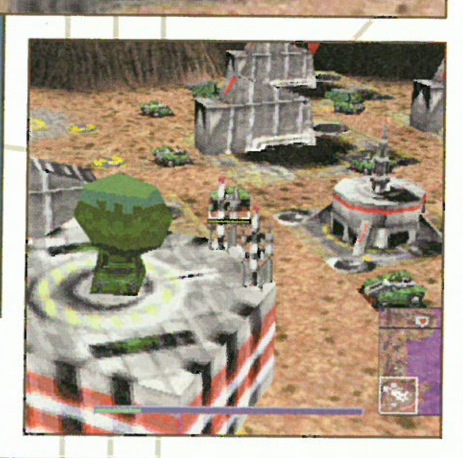


Tips

Pensez à replacer régulièrement, mission après mission, le point de rendez-vous des unités tout juste sorties de vos usines. Cela vous évitera de chercher ce que vous produisez, et vous permettra de réunir l'ensemble. De même, il sera judicieux, plus tard dans le jeu, de démolir vos anciennes usines, pour les regrouper vers le centre de la carte, sous de bonnes protections. Sans quoi, vous perdrez un temps immense à attendre l'arrivée de toutes vos unités.



Le 3, sur cette photo, correspond au point de rendez-vous des unités fabriquées par l'usine numéro 3.



Les vraies difficultés ne commenceront que lors de vos premiers contacts avec le groupe du « nouveau paradigme »...

Une mine de bonnes idées, conçue pour les fans de stratégie

16 — technique
L'univers 3D n'est pas top fluide, m[...] saluons la performance : réaliser [...] tel jeu avec 2 Mo de RAM. Chapea[...]

13 — esthétique
L'esthétique générale aurait pu ê[...] un peu plus variée, qu'il s'agisse [...] unités ou des bâtiments.

14 — animation
Pas beaucoup d'animations, mais [...] n'est en rien gênant dans ce genre [...] jeu.

17 — maniabilité
Interface difficile à maîtriser, à cau[...] de la complexité du jeu, mais impe[...]cablement pensée et complète.

14 — sons
Pas beaucoup de musiques différent[...] mais réussies. Les bruitages so[...] classiques.

18 — durée de vie
Plus on avance dans le jeu, plus [...] missions sont longues, étant donné [...] système d'élargissement de la car[...]

+ plus
Plein de bonnes idées.
Une I.A. très bien programmée.

- moins
Les décors auraient pu être plus travail[...]
Difficile d'accès pour les novices.

Intérêt 7/10

AVIS

Rahan

Pour moi, Warzone 2100 est le meilleur soft de stratégie temps réel sur PlayStation. Pas forcément le plus fun, mais certainement le plus complet, le plus original, et un des rares dont les unités ne m'ont pas énervé par leurs comportements décérébrés. Pour les purs du genre, il est incontournable. Les autres le trouveront trop difficile d'accès et trop austère.

Chris

Voilà un titre intéressant et novateur comme je les aime. Dans le genre stratégie temps réel, les consoles n'ont jamais été franchement gâtées, contrairement aux PC. Pouvoir s'essayer à un jeu du calibre de Warzone 2100 fait donc bien plaisir, même si j'avoue ne pas avoir encore bien tout compris. En tout cas, j'ai vraiment envie de m'y mettre...



Street Fighter Alpha 3

EDITEUR ..... VIRGIN INTERACTIVE/CAPCOM GENRE .... BASTON

D'ordinaire assez rasoirs, les suites de Street Fighter s'accumulent et se ressemblent. Mais l'ordre des choses semble changer, avec la venue de ce troisième opus de Street Fighter Alpha qui insuffle une nouvelle énergie créative à la série.

PLAYSTATION

Désormais disponible en version européenne, avec cependant un mois de retard, le troisième opus de Street Fighter Alpha reste identique en tout point à la version japonaise. Véritable compilation ultime de tous les personnages de la série des SF, il présente pas moins de 31 combattants, pour la plupart tirés des épisodes précédents. En l'occurrence Street Fighter 2, Street Fighter Turbo, Super Street Fighter et Street Fighter Alpha. Rien que ça ! Les présentations ne sont plus à effectuer puisqu'on retrouve pour la énième fois les principaux protagonistes (Ken, Ryu et sa bande), mais aussi des persos inédits comme Karin, Mika ou Cody inspiré de Final Fight. Soit un panel de réjouissances variées qui satisfera tous les types de joueurs en matière de prise en main hétéroclite. En ce qui concerne le système de jeu, il est dorénavant possible d'opter entre 3 types de super combos : le X-Ism qui propose une unique furie dévastatrice, le A-Ism qui reprend les grosses attaques de la série des Street Alpha et enfin le V-Ism qui permet, en un temps limité, de créer ses propres combos. Parmi les grandes nouveautés, on notera la présence judicieuse d'une jauge de garde qui coupe court à toutes les techniques attentistes, ainsi qu'une nouvelle façon d'accomplir les projections qui requiert, cette fois, l'usage de 2 boutons simultanément. Mais l'innovation la plus intéressante réside sans nul doute dans ce nouveau mode de jeu baptisé world tour, dans lequel vous affronterez plusieurs ennemis à travers le monde avec, à la clé, des options spéciales pour accroître les capacités de votre personnage. Bien entendu, la Memory Card rendra son office, en sauvegardant les précieuses données acquises à la sueur de vos doigts, vous évitant le désagrément de recommencer cette opération pour bénéficier des modes battle et survival, qui n'apparaissent d'ailleurs qu'à cette condition. En résumé, SFA3 ne vous décevra pas un seul instant. Bien au contraire, il soulignera définitivement votre appartenance au clan des fervents adeptes de Street Fighter !

PlayStation





En A-Ism les combattants utilisent les attaques de la série Alpha.

Street Fighter Alpha 3



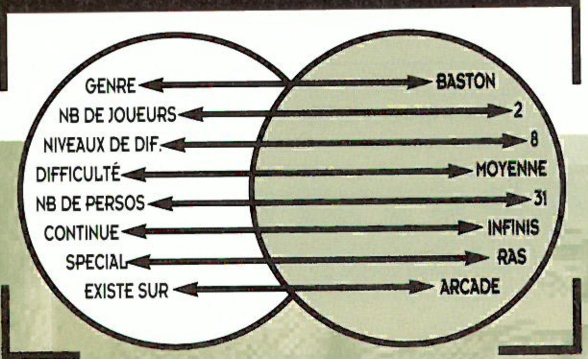




Le légendaire Dragon de Ken reste toujours aussi redoutable !

fiche technique

GENRE	BASTON
NB DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIF.	8
DIFFICULTÉ	MOYENNE
NB DE PERSOS	31
CONTINUE	INFINIS
SPECIAL	RAS
EXISTE SUR	ARCADE





La super combo de Birdie est l'une des plus devastatrices du jeu.





Karin possède des contre-attaques fulgurantes !



Remarquez la mimique de Bison qui se déforme de façon humoristique sous l'effet de la douleur !

...out simplement ...'épisode ultime !



La légende de Guile

...s rumeurs concernant la présence dissimulée du marine à la coupe ...cheveu la plus rigide du monde étaient parvenues à nos oreilles. ...fait, il ne s'agissait pas d'une intox comme dirait Ardisson, mais ...et bien d'une info. Sans vous faire attendre, nous vous dévoilons ...c comment gagner l'affreux jojo : il suffit d'atteindre au moins le ...au 30 dans le mode world tour, puis d'affronter Guile dans l'un ...3 nouveaux sites apparus sur la carte. C'est simple ! Tant que ...s y êtes, battez aussi Devil Ryu pour l'obtenir, faisant ainsi d'une ...re deux coups.







NOTES PlayStation

16 — technique
De la 2D complexe bénéficiant ... beaucoup d'étapes intermédiaire...

17 — esthétique
Le style de la maison Capcom n'... plus à présenter : le design est furi...sement manga.

17 — animation
Très fouillée et rapide. De plus, il ... possible de paramétrer la vitesse ... jeu.

18 — maniabilité
De nos jours, tout le monde sait f... des quarts de tour à la manette...

13 — sons
Les musiciens de Capcom ne se dé...ront jamais de leurs synthés low-te... Cela dit, les bruitages sont bien lou... et claquants.

16 — durée de vi...
Le mode world tour vous scotchera ... longues heures devant l'écran. ... joueurs, comptez en années lumiè...

+ plus
31 combattants.
Le mode world tour.

− moins
C'est le millionième Street Fighter...
De sévères ampoules au pouce !

Intérêt 8/10

AVIS

Kendy

Si vous ne deviez posséder qu'un seul épisode de la série des Street Fighter, n'hésitez plus une seule seconde ! SFA3 n'est pas qu'un simple pot-pourri, il transcende l'esprit de la série en proposant le meilleur de lui-même. A savoir un nouveau gameplay et un mode world tour particulièrement accrocheur. Tout simplement le meilleur titre de la saga !

Chris

Capcom use et abuse de son titre phare, ça c'est sûr. Maintenant, force est de constater que cet épisode est d'un intérêt et d'une beauté sans égal... Les différents modes de jeu et les dizaines de personnages sélectionnables assurent des mois de jeu intense. J'en connais qui tiendraient 2 ans, sur une île déserte, avec un tel soft. Un indispensable pour les fans de la série.





Diver's Dream

EDITEUR........... KONAMI GENRE....... AVENTURE SOUS-MARINE

Loin des bruits d'explosion qui rythment nombre de productions vidéo-ludiques, Diver's Dream fait dans le calme et la maîtrise de soi. Une bouffée d'air salin bienvenue dans un monde qui ne sait plus s'émouvoir devant le regard innocent d'un poisson-lune...

Pour aimer Diver's Dream (le rêve du plongeur), il faut aimer le Grand Bleu. Ça, à la base, c'est indispensable. Il faut être du style contemplatif, vous voyez. Pas nerveux. Le genre à prendre des cours de yoga et à s'émerveiller devant la chute d'une feuille. Si en plus vous vous amusez à faire des séances d'apnée dans votre bain, alors ce jeu est fait pour vous. Ici, tout est question d'ambiance. Vous débarquez dans une petite ville, faites la connaissance d'un vieil homme, Roberto, et, après avoir échangé quelques phrases, vous vous découvrez une passion commune : la plongée sous-marine. De fil en aiguille, vous finissez par arpenter les profondeurs, en essayant de ramener à la surface les trésors que vous y découvrez. Chaque objet ramassé doit être expertisé. La plupart des choses ne valent rien, mais parfois, un collier, une perle ou une statuette rare se cachent dans tout ce bric-à-brac. En tout, il y a 160 objets de valeur à découvrir. Mais ce n'est pas là le but du jeu. L'argent gagné vous sert en fait à acheter un équipement de meilleure qualité. Et c'est en étant mieux équipé que vous pouvez espérer réussir les missions, de plus en plus difficiles, qui vous sont confiées (retrouver un appareil perdu au fond de l'eau, tuer un requin, sauver un scaphandrier coincé sous des décombres, etc.). Le but ultime consiste à retrouver le trésor perdu de la Gigantic Matilda, un paquebot ayant coulé il y a plusieurs dizaines d'années. Vous le faites pour l'honneur du vieil homme qui vous accompagne ; il était censé surveiller le trésor à l'époque du naufrage, et il s'en veut d'avoir failli à sa mission. De plus, deux de ses camarades sont morts. Les sentiments, dans Diver's Dream, occupent une place importante (bon, ok, on ne sort pas non plus les mouchoirs, mais bon). Sympathique mais assez sommairement réalisé, ce titre prévaut surtout par son ambiance et son originalité. Il n'intéressera qu'un faible pourcentage de joueurs mais c'est toujours rigolo de se dire qu'on n'est pas « comme tout le monde ». Ah, j'oubliais, vous pouvez jouer à Diver's Dream avec un masque, un tuba et des palmes. Les bouteilles, c'est plus embêtant, pour s'adosser au canapé.



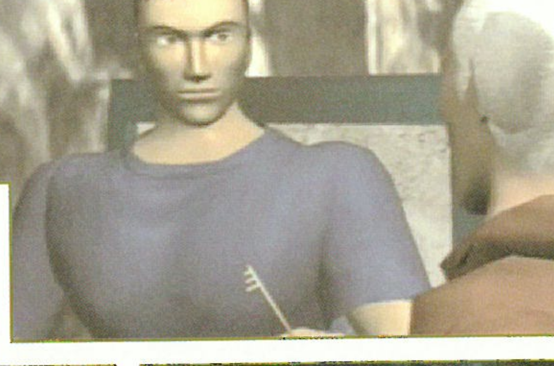
Des textes en français.



Diver's Dream

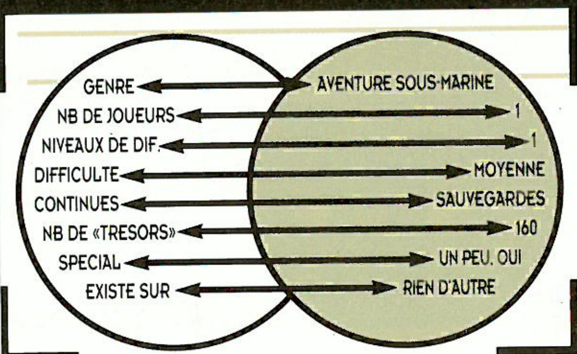
fiche technique

GENRE	AVENTURE SOUS-MARINE
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTE	MOYENNE
CONTINUES	SAUVEGARDES
NB DE «TRESORS»	160
SPECIAL	UN PEU, OUI
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

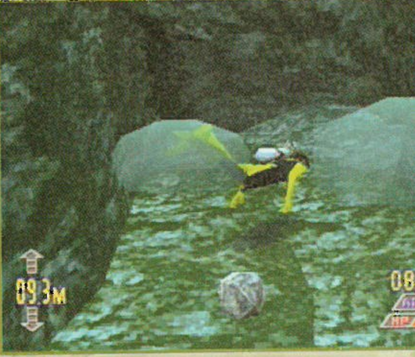


L'aventure est ponctuée par des scènes cinématiques explicitant le déroulement de l'histoire. Un genre inspiré de Resident Evil.

Votre personnage se dirige avec lenteur et tourne sans grâce. En fait, il se manipule presque comme Lara Croft, lorsque vous la faites évoluer sous l'eau.









Sauvez le scaphandrier coincé sous les décombres !



l'intérieur de la Matilda, vous es poursuivi par un bernard-rmite géant. Bon, c'est un jeu, in...

NOTES

12 — technique
De la 3D simple, super pas étonn avec des textures simples, super étonnantes...

13 — esthétiqu
C'est joliment dépouillé. Faut c les poissons et le bleu, en fait.

14 — animatior
Ça bouge lentement, comme dar rêve, mais de façon assez fluide. Nc on est sous l'eau.

13 — maniabilit
Le personnage est d'abord bien à manœuvrer et puis, avec le te il devient juste un peu lourd.

17 — sons
Les musiques sont vraiment pas et l'ambiance sonore colle bie jeu.

11 — durée de vi
Voilà une aventure subaquat intéressante, mais dont on a un vite fait le tour.

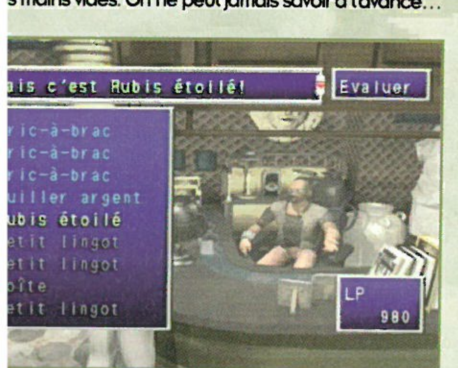
+ plus
L'ambiance peace.
La gestion des objets et de l'oxyg

– moins
Réalisation moyenne.
Faut pas être un nerveux...

Intérêt 5/10

Basilio et Enrico sont deux rigolos oh oh...

ans le jeu, deux boutiques sont incontournables : celles de Basilio et d'Enrico. Basilio tient la boutique d'équipement e plongée. C'est là que vous trouverez les bombonnes, combinaisons, harpons, palmes et autres joyeusetés indis-ensables à tout être humain désirant se rapprocher du poisson. Enrico, de son côté, est expert dans l'évaluation 'objets. C'est lui qui examine les pierres, disques, pots, cordes et autres babioles que vous rapportez du fond des eaux t qui vous dit ce que tout cela vaut. Parfois, vous ucherez gros, parfois vous repartirez quasiment s mains vides. On ne peut jamais savoir à l'avance...





AVIS — Chris

Lorsque Diver's Dream est arrivé à la rédaction, T.S.R. n'a pas hésité une seule seconde. « Chris, m'a-t-il dit, voilà un jeu pour toi ». Et de me tendre la galette aux reflets dorés. En effet, n'importe qui d'autre ici dirait que ce jeu est sans intérêt. Moi, je m'élève et je dis non. Il est simplement différent et réservé à un public atypique. Sans être génial, c'est un jeu que j'aime bien.

Willow

Une chose est sûre, vous ne risquez pas une crise d'épilepsie en jouant à Diver's Dream. Le concept a beau sortir des sentiers battus, au final, on s'ennuie ferme, un peu comme devant le Grand Bleu ! D'autre part, la maniabilité et la réalisation ne servent pas l'originalité de ce titre. Un jeu vraiment très particulier à réserver aux amateurs de bizarreries ludiques... comme Chris.



Bomberman

EDITEUR............ HUDSON SOFT GENRE............ EUH... BOMBERMAN !

Depuis la première version sur Nec, il y a presque 10 ans, la saga Bomberman a donné naissance à une prolifique descendance. Adapté sur presque toutes les consoles, ce titre mythique déboule sur PlayStation dans sa livrée originelle. Tant mieux !

PLAYSTATION

Bomberman fait partie de ces – trop - rares jeux au concept génial, au gameplay immédiat et à la durée de vie énorme. Avec ce titre légendaire, toute une génération de joueurs s'est usée les pouces, au fil de monstrueux combats à mort, ponctués de vociférations, de crises de nerfs et d'amitiés déchirées. Aucun doute n'est permis, Bomberman a marqué au fer rouge les esprits ! Ainsi, on ne peut qu'inviter ceux d'entre vous qui ne se sont jamais essayés à cette expérience unique, à franchir le pas. Ils apprendront à survivre dans les arènes closes, à fuir devant les situations périlleuses, à faire preuve tour à tour de sang froid, d'une grande dextérité, puis d'une bonne dose de culot. D'autant plus que cette « nouvelle » version PlayStation puise son inspiration dans les premiers épisodes de Bomberman, considérés, par tous les fans, comme les meilleurs. Graphiquement, le résultat apparaît certes franchement vieillot et cheap, mais cette grande simplicité participe énormément à l'excellente jouabilité. Très simple d'accès, cette suite propose d'un côté un mode story en solo, qui ne présente que peu d'intérêt, et, de l'autre, le célèbre mode multi-joueurs, sans lequel la saga n'aurait jamais acquis ses lettres de noblesse. Dans ce dernier, on retrouve compilés tous les power up et les types d'arènes, qui sont apparus au fil des versions, associés à une myriade de réglages avant match. Le tout confère au jeu une grande richesse, et permet à 5 adversaires d'enchaîner les combats, sans jamais se lasser. Bref, si vous êtes accro des jeux au concept simple et super fun, vous auriez tort de bouder ce Bomberman. Surtout qu'au prix riquiqui de 249 francs, l'affaire est trop belle. Par contre, les fans qui connaissent la saga par cœur ne lui trouveront rien de bien excitant... Si ce n'est son charme nostalgique indémodable !

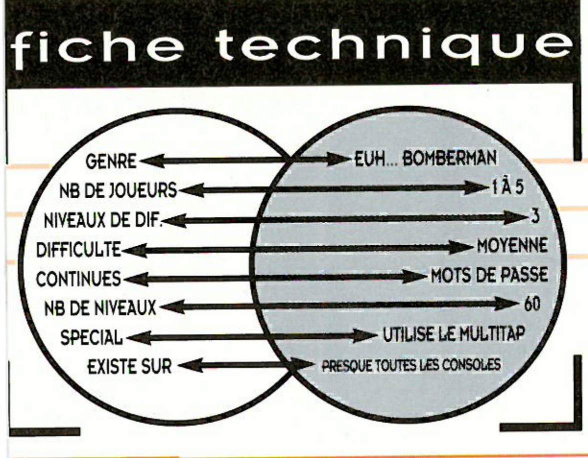
PlayStation

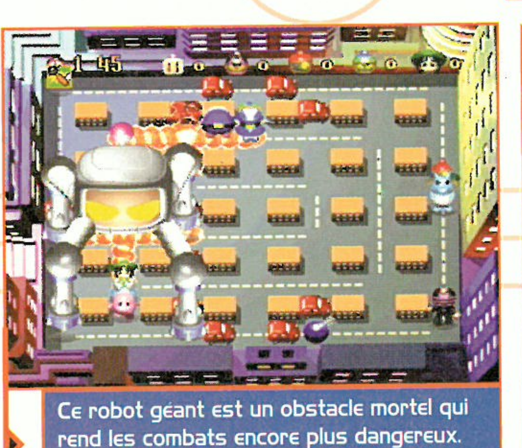


Ce genre d'arène offre des possibilités de combats intéressantes.

Bomberman

fiche technique





Ce robot géant est un obstacle mortel qui rend les combats encore plus dangereux.

En battle mode, vous pouvez paramétrer à loisir les affrontements.



Lorsqu'un Bomberman meurt au combat, il réapparait sur les bords de l'arène et peut foutre le souk !

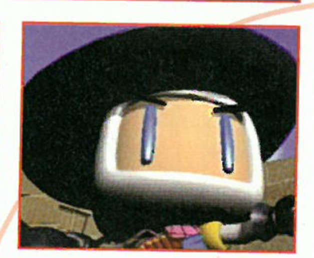


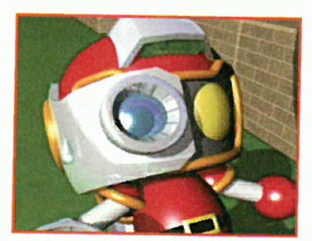





Voila l'exemple type de l'aréne aux graphismes trop charges et trop brouillons. Sans grand interet.


Au debut d'un combat, les persos apparaissent parfois au centre de l'arene. Et la, il y a souvent des morts.





Les power up

Set Item

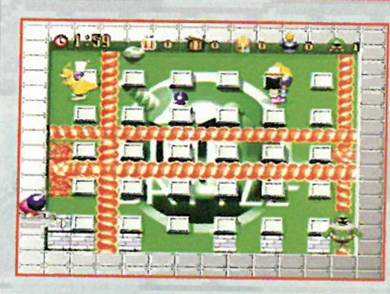
x 9	x 6	x 3
x 7	x 5	x 4
x 5	x 1	x 3
x 9	P x 2	x 0
x 3	x 3	x 0
No.Left: 0		Exit

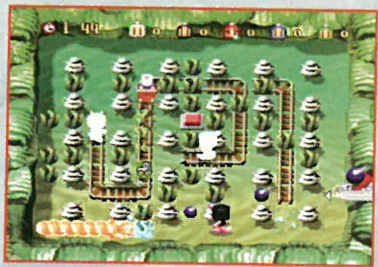
Cette version de Bomberman compile les power up les plus célèbres et les plus funs de la saga. De plus, en mode custom battle, une option vous permet de choisir le nombre de power up présents dans l'arène. Une très bonne idée, qui rend les matchs plus ou moins bourrins !

Les arènes

Au nombre de 24, les arènes disponibles en battle mode proposent des configurations variées, plus ou moins intéressantes. A l'usage, lorsque vous les aurez toutes essayées, votre préférence ira certainement vers la toute première. Très simple, elle ne possède aucun piège ni astuce, et donne lieu à de belles batailles endiablées.









NOTES

PlayStation

11 — technique
Rien de transcendant, car ce ge n'a pas besoin de fioritures.

11 — esthétique
L'univers graphique de Bomberr n'a jamais brillé par sa richesse et qualités esthétiques.

13 — animation
Vu le peu d'éléments à animer, ne peut que tenir la route. Ça m'a fait mal que les persos rament !

16 — maniabilité
Comme dans la quasi majorité Bomberman, elle est simple et s soucis.

07 — sons
Beurk ! Les musiques sont b pourries et abrutissantes. l bruitages restent basiques.

15 — durée de vi
Pas très intéressant en solo, le possède une durée de vie infinie mode multi-joueurs.

+ plus
Le concept génial de Bombermai Le mode battle jusqu'à 5 joueurs.

− moins
Cette version n'apporte rien à la sa Graphiquement, pas d'évolution.

Intérêt 4/10 en solo — à plusie 7/10

Un concept éprouvé, mais toujours aussi efficace

AVIS

Elwood

Bomberman n'a pas pris une ride, même si on peut lui reprocher de ne pas avoir évolué graphiquement. Lassant en mode story, il déchaîne les passions en multi-joueurs et donne lieu à des affrontements dantesques. Une manière de découvrir les Bombermen à un petit prix (249 frs). Peu d'intérêt pour les fans de la première heure.

Chris

Cet épisode de Bomberman revient aux sources – le mode rétro est incroyablement cheap – et il procure, encore et toujours, un plaisir de jeu intense lorsqu'on s'y essaie à plusieurs (multitap conseillé). Le Bomberman précédent, en 3D isométrique, était à mon avis tout aussi bon. Si vous le possédez, ce nouvel achat n'est pas indispensable. Un titre pas innovant pour deux sous, mais éternellement bon quand même.



R-Type Delta

EDITEUR............ SONY C.E GENRE................... SHOOT'EM UP

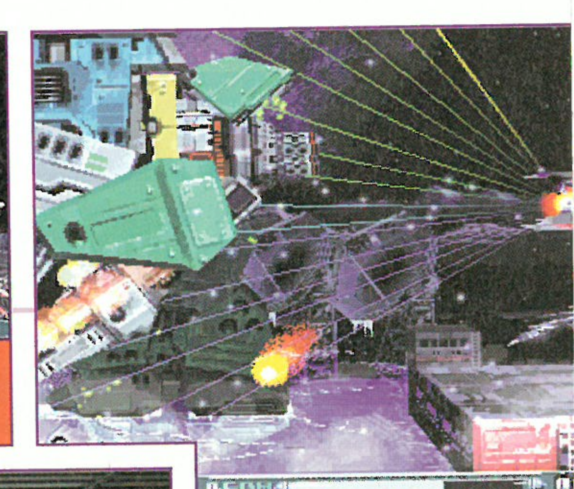
Dix ans après R-Type, Irem surgit de nulle part pour nous livrer sa vision 32 bits du shoot'em up. Un titre infernal qui ne laisse aucun moment de répit. C'est reparti comme en 40 !

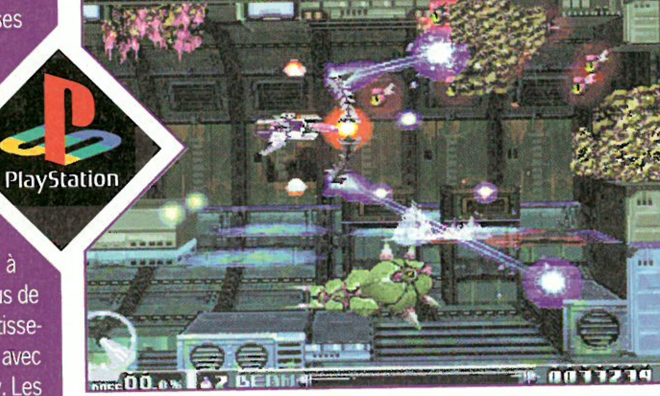
PLAYSTATION

Entre nous, ça fait combien de temps que vous n'avez pas joué à un shoot'em up ? Huit, dix ans... longtemps, hein ? Si le genre a connu ses heures de gloire durant les années 80, aujourd'hui les choses ont bien changé. Qu'ils soient en 2D, pré-calculés ou bien encore noyés sous un déluge d'effets graphiques et de polygones, les shoots n'intéressent quasiment plus personne. Il suffit de jeter un coup d'oeil furtif sur les chiffres des ventes des derniers « moi vois, moi tue » en date, pour s'en convaincre. G-Police, One, Colony Wars et plus récemment Colony Wars Vengance ont été de véritables bides commerciaux. Alors, c'est sûr, dans ces conditions, on se demande comment R-Type Delta va bien pouvoir faire son trou dans la jungle actuelle du jeu vidéo. Pourtant, le titre d'Irem est loin de mériter le sort auquel il semble inéluctablement voué. Dans ses grandes lignes, R-Type Delta ressemble comme deux gouttes d'eau à son mythique grand frère. On retrouve ce scrolling horizontal lancinant si caractéristique, les fameux petits modules que vous devrez utiliser « intelligemment », les boss démesurés... Des innovations ? Hum, voyons... question suivante ! Mais, globalement, la recette fonctionne plutôt bien, grâce notamment à un gameplay fidèle à l'ancienne version et une réalisation technique au-dessus de tout soupçon. On fera abstraction des quelques ralentissements parasites qui surviennent lors des affrontements avec certains boss. Il faut dire qu'Irem n'a pas ménagé la Play. Les effets pyrotechniques sont vraiment somptueux, à l'écran, c'est Independance Day et de nombreux mouvements de caméra dynamiques ponctuent vos expéditions punitives. Le rythme est là, les niveaux sont variés, ça flingue dans tous les sens et c'est ce qui importe finalement. Le seul véritable défaut de ce titre est sa relative difficulté. R-Type Delta est dur d'entrée de jeu. Passé le troisième niveau, ça devient carrément infernal. Une « tare » héréditaire, en quelque sorte. Les core gamers devraient apprécier, les autres en revanche risquent de capituler rapidement !

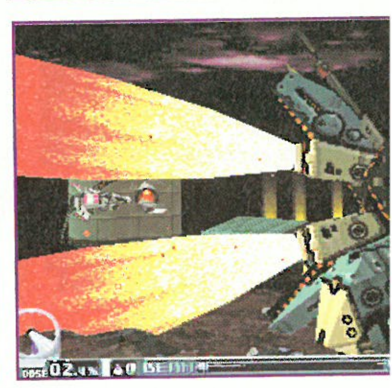


Les effets de deformation lors du déclenchement des supers sont vraiment impressionnants.



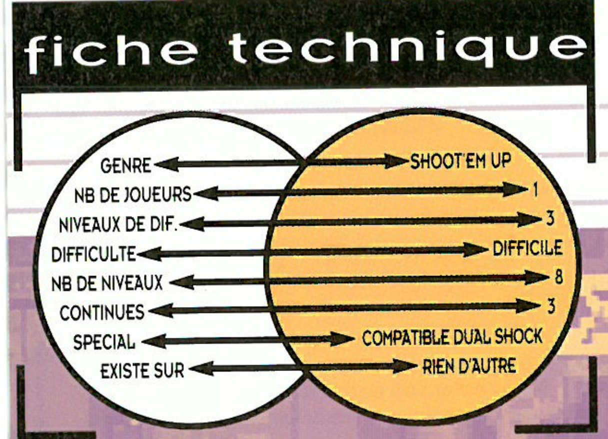


PlayStation



R-Type Delta

fiche technique



GENRE	SHOOT'EM UP
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTE	DIFFICILE
NB DE NIVEAUX	8
CONTINUES	3
SPECIAL	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



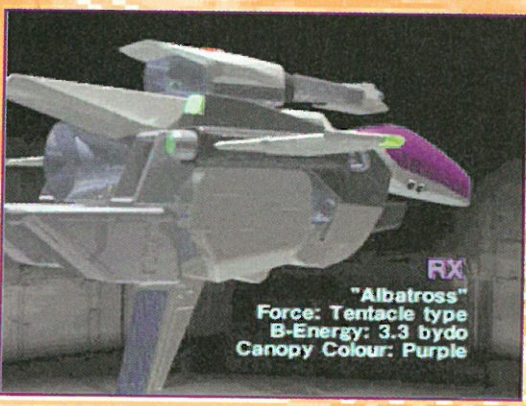
A partir du quatrième niveau, les choses commencent à se gâter sérieusement. En mode normal, on crie au secours !

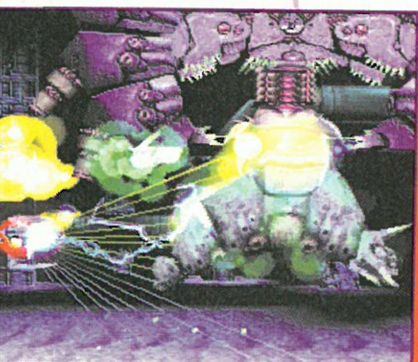
Le choix des armes



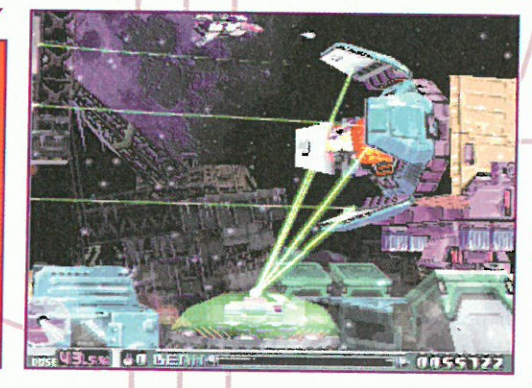
Les niveaux sont variés. Visuellement, ça jette, mais côté innovation, il faut reconnaître que les p'tits gars d'Irem ne se sont pas trop cassés le bulbe. En cherchant bien, on a quand même déniché deux ou trois petites nouveautés comme la possibilité d'accélérer et de ralentir, en utilisant les touches de la tranche. Pratique, surtout lorsque votre vaisseau se retrouve coincé sous un boss qui vomit des projectiles. Sinon, en plus du R9 (le vaisseau d'origine), vous pourrez piloter deux nouveaux modèles : le R13 et le RX. Le R13 est lourd et lent. Un handicap compensé par un armement puissant. Le module est relié au vaisseau par un faisceau d'énergie destructeur. Pas évident à contrôler. Le RX, lui, est plus léger donc plus véloce dans ses déplacements et son module a l'avantage de locker les unités ennemies. Ultime contre ces satanés boss. Enfin, vos trois machines de guerre disposent d'un arsenal différent, d'une double charge de beam et d'une « super » dévastatrice qui se déclenche quand la jauge située en bas à gauche de l'écran atteint 100 %. Pour la remplir, pas de secret, il faut balancer son module sur l'ennemi !







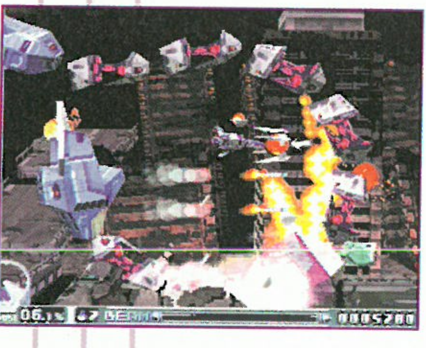
Lors des affrontements avec les boss, le jeu rame légèrement. Rien de véritablement gênant.





La double charge du beam est particulièrement efficace.

Huit niveaux variés et un armement évolutif apocalyptique.



NOTES

PlayStation

16 — technique
Des effets graphiques convainc[...] mais aussi quelques ralentisseme[...] Du très bon boulot globalement.

16 — esthétiqu[e]
Ça pète de partout, les couleurs vives, les niveaux variés et les [...] gigantesques. Le pied.

15 — animatio[n]
Ni trop lent, ni trop rapide. Le styl[e] Type, quoi. Le jeu rame de tem[ps] autres mais rien de grave.

17 — maniabilit[é]
Votre vaisseau répond au doigt [et à] l'oeil. L'utilisation du module est [ins]tinctive. Que demande le peuple

14 — sons
Boom ! Pzioupziou ! Une ambia[nce] sonore explosive et des musiq[ues] « ambiant » parfaitement dans le [...]

15 — durée de vi[e]
A partir du quatrième niveau les ch[oses] se corsent. Un véritable enfer. [...] courage !

+ — plus
Le gameplay, le feeling R-Type. La réalisation technique.

– — moins
Pas de réelles innovations. Ultra-dur à partir du 4e stage.

Intérêt 7/10

Willow

Bien qu'on puisse reprocher à Irem d'avoir fait du neuf avec du vieux, R-Type Delta demeure un excellent shoot'em up. C'est d'ailleurs certainement le meilleur shoot à l'ancienne sur cette machine. Maintenant, il faut vraiment apprécier le genre et ne pas craindre la difficulté pour vouloir s'investir dans ce jeu. Petits joueurs, s'abstenir.

Greg

Etant donné qu'en France les shoot'em up de qualité se comptent sur les doigts d'un démineur maladroit, et qu'en plus R-Type est le meilleur du genre sorti en 1998 au Japon, on ne va pas se priver. Réalisation excellente, ambiance fantastique et armes merveilleuses, je ne vois pas ce qui pourrait empêcher les gens d'acheter ce titre. Les musiques ? Ouaip, effectivement, elles sont un peu molles, mais à part ça, R-Type est un excellent titre.



Toutes les sorti

Europe



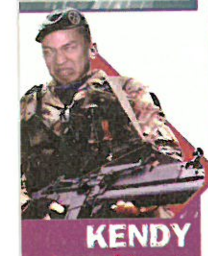
TSR

…n jeu du mois : …e Stinger (DC) …ccupe un poste de …seiller stratégique …e charge de la …nification des …érations terrestres. …oyez-vous p'tits gars, …ffit d'envoyer …bord les femmes et …enfants pour …adouer …versaire. » Pas mal. …e : canette de …ca bien lourde. …du combat : kung-fou.



TRAZOM

…n jeu du mois : …use of the Dead 2 (DC) …émontra ses capa- …s destructrices en …cassant tous les …ubles de sa …serne. Doté d'une …auté et d'une grâce …ns égales, sa spé- …lité est l'expédition …nitive à outrance. …e : tout ce qui …ne au sol. …du combat : …ngs de fer.



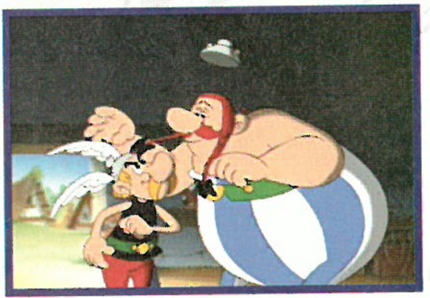
KENDY

…n jeu du mois : …use of the Dead 2 (DC) …and lâche devant …ernel, Kendy adore …queues de pelo- …s. Sa spécialité est …faire le mort en se …rbouillant le visage …sang de poulet et …adoptant la posture …plus débile au sol. …e : collier de nouilles. …du combat : …-khwan-dort.

Visiblement, nombreux ont été les programmeurs à se préoccuper davantage de l'actualité (guerre et tout le tralala médiatique) que de la programmation de jeux vidéo. Conclusion, notre rubrique zapping ressemble à un véritable champ de mines. Certains tests sont ici explosifs ! Attention, de ne pas tomber dessus une fois en magasin. Vous vous en mordriez les doigts... s'il vous en reste. Pour éviter que les différents conflits dans le monde ne dégénèrent, l'équipe de Joypad a donc été mobilisée. Depuis, tout le monde est beaucoup plus rassuré.

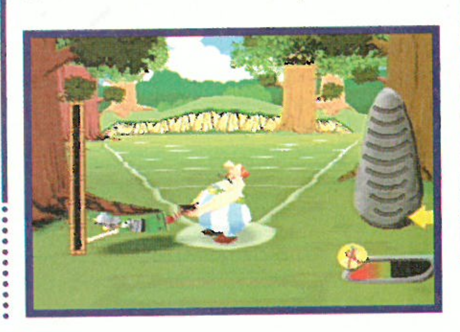


Astérix



Grand gourou des licences B.D. à succès, Infogrames profite du phénomène Astérix pour nous proposer sa vision PlayStation du fabuleux univers gaulois créé par Goscinny et Uderzo. Le résultat, un titre au concept hybride, mélangeant des phases de wargame simplifié inspiré de Risk à des séquences de pur jeu de plates-formes en pseudo 3D. En fait, tout se déroule sur une carte de la Gaule, divisée en une multitude de territoires occupés par les Romains. Partant du petit village des irréductibles Gaulois, vous devez conquérir une à une toutes les zones ennemies en déplaçant vos troupes. La résolution des combats se déroule soit automatiquement, soit au cours de 2 mini-jeux (lancer de Romains et casse barrique) ou soit au cours des susnommées séquences de plates-formes. Au nombre de 8 (dont une cachée), ces épreuves se révèlent absolument injouables, ultra-courtes, blindées de bugs d'affichage et de collisions, mal animées et surtout complètement inintéressantes. Bref, en un mot comme en mille, elles sont pourries jusqu'au trognon ! Moralité, entre les scènes de wargame bien lourdes et les ridicules niveaux de plates-formes, Astérix ne possède absolument aucun atout pour satisfaire les joueurs, quels qu'ils soient.

Elwood









1/10 EDITEUR : INFOGRAMES MACHINE : PLAYSTATION



Evil Zone



Echappé tout droit d'une convention de bandes dessinées mangas, les combattants d'Evil Zone (au nombre de 10) arborent un look très japonais avec des gros yeux et des vêtements très kitsch. La qualité essentielle de ce jeu de combats réside dans sa prise en main simpliste qui ne gère que 2 boutons (attaque et garde). Recélant de bonnes idées (attaques spectaculaires, principe de jauge de furie...) malheureusement supplantées par une réalisation trop médiocre, Evil Zone aurait pu tirer son épingle du jeu si les graphistes s'étaient accordés cinq minutes supplémentaires à travailler les décors et les personnages. Car il faut reconnaître honnêtement que le titre procure un certain plaisir, même si sa laideur lui porte fatalement préjudice. Et puisque notre époque tend vers la recherche de la perfection, je ne vois pas pourquoi Evil Zone vous imposerait un choix cornélien de conscience.

Kendy



4/10 EDITEUR : TITUS MACHINE : PLAYSTATION

es européennes

Guy Roux Manager 1999



Un petit rappel sur Guy Roux Manager s'impose : il s'agit d'un jeu où l'on est res-ponsable d'un club de foot, depuis l'entre-tien de la pelouse et la gestion du stock de Chablis pour la partie économique jusqu'à la composition de l'équipe et la définition de l'entraînement quotidien pour la partie sportive. Côté plus, des caractéristiques très complètes, les noms les joueurs de trois championnats euro-péens (France, Italie et Angleterre), un éditeur de tactique permettant de nom-breuses combinaisons et un rendu des matchs étonnamment efficace, une fois n'est pas coutume, même si les gra-phismes ne sont pas encore au top. Côté minus, des temps de chargement plus lents qu'un Guy Roux remplissant sa déclaration d'impôt par une année de gros revenus . Mais des progrès ont été accomplis depuis la dernière version. Peut plaire aux fous du foot !

T.S.R.





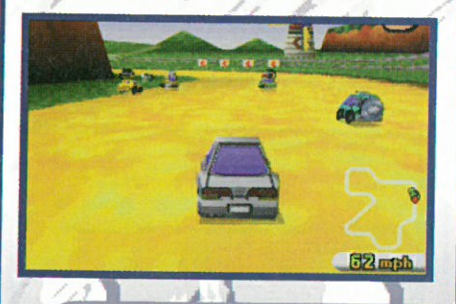


Penny Racers

Quelle joie ! Choro Q débarque sur la machine de Nintendo, sous le nom de Penny Racer. On l'a démasqué ! J'en connais qui ont vraiment de la chance. Rien qu'en découvrant la page de pré-sentation du jeu, on frémit d'horreur. Deux logos maudits : THQ, Takara, blam ! Comme ça, d'entrée de jeu, en gros sur votre écran de télé... Qui se ressemble s'assemble, pense-t-on immédiatement en soupirant. Avec cette petite repompe mal programmée de Mario Kart 64, les cancres du jeu vidéo persistent et signent sous une même bannière, celle de la médiocrité. En effet, ce n'est certaine-ment pas le petit éditeur de circuits et la possibilité de customiser vos bolides ridicules qui nous feront oublier la joua-bilité poussive et la banalité de la réa-lisation. THQ vend très bien aux States, c'est peut-être ce qui explique la pré-sence de cette production sans grand intérêt sur le marché européen ? Pro-blème : si vous avez fini Zelda, Rogue Squadron et Turok 2, à quoi allez-vous bien pouvoir jouer maintenant ?

Willow

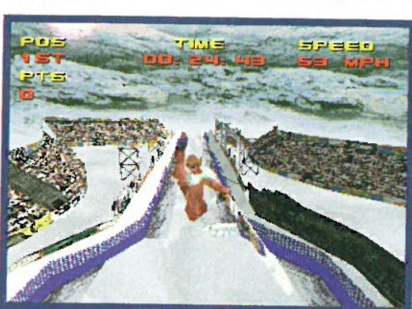




2/10
EDITEUR : THQ
MACHINE : NINTENDO 64

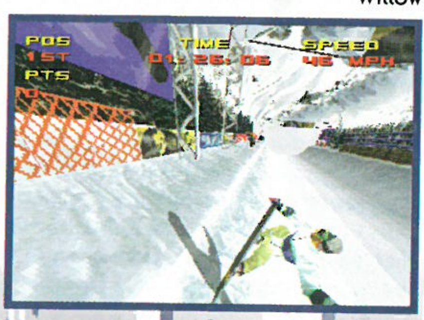


Big Air



Hep ! Les gars, j'ai essayé un jeu trop cool hier soir. Un truc super concept, on n'avait jamais vu ça dans l'Histoire du jeu vidéo. Ouais, il s'agit d'une simula-tion de planche à repasser. Dément ! C'est simple au début vous choisissez un chimpanzé (il y a des mâles et des femelles), vous pouvez le fringuer avec des sapes super tendance genre Quicksilver ou K2, ensuite, ça se com-plique un peu. Vous devez poser vos deux pattes sur une planche à repasser et zou ! C'est parti pour une longue glisse dans une sorte de couloir chaotique recouvert de neige. Pas évident. Fran-chement, j'ai essayé de faire la même chose avec la planche à repasser de ma mère, c'est pareil, on retrouve la même rigidité, la même lourdeur... Une véritable prouesse, les développeurs sont parve-nus à retranscrire avec exactitude les modèles physiques de cet ustensile ménager hyper-populaire. Un jeu de glisse radicalement original qui nous change des sempiternelles simulations de snowboard. Y a pas à dire, ils ont de l'avenir les p'tits gars d'Accolade.

Willow



2/10
EDITEUR : ACCOLADE
MACHINE : PLAYSTATION



RAHAN

Son jeu du mois : Blue Stinger (DC)
Il inaugure un nouveau type de combattant : le van piro-soldat. Capab de se dissimuler de rière sa baïonnette sort de sa « cachette », le soi lorsque les hostilité ont cessé pour s'abreuver du sang des cadavres.
Arme : sèche-cheve
Art du combat : bo de la chauve-souri



GREG

Son jeu du mois : Saga Frontier 2 (PS
Réformé pour bord lisme, le sieur Greg aurait pourtant bie voulu combattre so les drapeaux pour voyager et manger gratis. Profondéme dégoûté, il se lanc dans une carrière c Boyz guatapaltèqu déguisé.
Arme : massue.
Art du combat : viêt-veau-mort.



WILLOW

Son jeu du mois : Blue Stinger (DC)
Enrôlé de force dan la Marine corse, Will a été choisi d'office pour sa capacité à surfer sur les missile nucléaires. Son rêve est de passer la figu du « varial 360 backflip » en enfer !
Arme : bombes à retardement.
Art du combat : taï-chi-pige.





GOLLUM

u du mois :
Stinger (DC)
mé arme ultime
gouvernement,
me titre que les
nucléaires,
n constitue une
de persuasion
égligeable.
en territoire
ni, il parvient à
er à mort les
ntones, en leur
nt du marché
ux vidéo et de
gression dans
e CAC 40.
néant.
combat :
-shot.



CHRIS

eu du mois :
t Fighter Alpha 3

ité comme
nt de formation
echniques de
ats, Chris
gne à ses élèves
le trucider avec
ains. En effet
en regardant le
al doublé de
e Survivant que
s'est
ctionné à la
ique de l'Oiseau
u de l'école
(de lapin). Les
es du maître :
, ben quand faut
r, faut y aller,
la vie, c'est
ne ça... »
:
-Delpierres.
combat :
ique de l'Oiseau
u de l'école
(de vison).

Bomberman Fantasy Race





Ce bomberman-ci a eu bien de la chance de tomber sur moi. « Mais il est nul ce jeu » qu'ils me disaient tous. Et moi de répondre : « Mais non, je suis sûr qu'il y a des trucs marrants à faire, laissez-moi tranquille ». BFR est un jeu de courses atypique. Etonnant pour un Bomberman n'est-il pas ? Le principe est sympa : vous pouvez acheter des montures, des objets typiques bomberman (bombes, chaussures pour aller plus vite, bonus vie...) et le but est de terminer chaque course dans les trois premiers. Les graphismes sont un peu sommaires mais mignons et l'ambiance est définitivement à la fête. Là où j'ai eu du mal, c'est au niveau de la jouabilité. Et pourtant, je me suis forcé, croyez-moi. Les créatures que vous pouvez monter se manipulent difficilement et on se surprend à insulter les petits Bombermen plus souvent que la décence ne l'autoriserait. « Bande de sales petits c... de m... !!! » me suis-je donc écrié à plusieurs reprises. J'avoue maintenant en avoir honte. Moyennement réalisé et pas vraiment transcendant question sensations, BFR s'éloigne donc de l'esprit de la série mais sans convaincre. Au moins, ils auront essayé, c'est toujours ça...

Chris





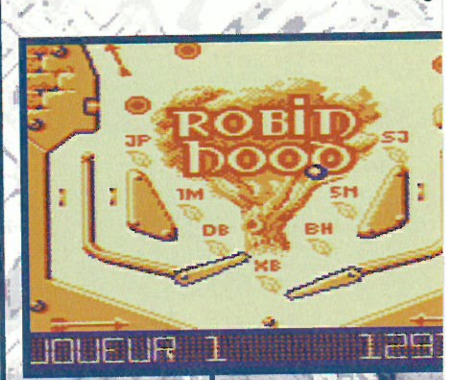


Hollywood Pinball

Ne faisons pas durer le suspens : Hollywood Pinball fait partie des nombreux jeux de flipper moyens sortis sur la Game Boy. Disposant de 7 tables thématiques tournant autour de l'univers du cinéma (espionnage, horreur, science-fiction...), le titre n'optimise malheureusement pas les capacités graphiques de la GBC avec sa dizaine de couleurs à l'écran. Cependant, on lui accordera un comportement de boule réaliste et des configurations de table particulièrement amusantes gérant parfois plusieurs niveaux de gâchettes. Très agréable au jeu, il est pourtant contrariant que les divers flippers ne proposent pas de niveaux cachés ou de bonus délirants à la Devil Crush sur Nec. De plus, l'absence d'extra-balls (bonus vous permettant de jouer avec plusieurs boules en même temps) s'avère assez frustrante. Trop conventionnel et simpliste, Hollywood Pinball aurait pu faire la différence en travaillant plus en profondeur son concept. Dommage.

Kendy





5/10 EDITEUR : TAKE 2
MACHINE : GAME BOY COLOR



UEFA Champions League

Par crainte de n'avoir, dans son catalogue, que du Tomb Raider, Eidos a décidé de se remettre au ballon rond. Un pari risqué pour ne pas dire désespéré. En effet, FIFA 99 est sur le marché depuis la fin du mois de novembre, mieux vaut donc avoir de sérieux arguments quand on se décide à sortir un jeu de







foot avec un tel retard. Une fois de plus, le résultat est sans surprise, malgré un nombre d'équipes acceptable, un mode scénario vraiment bienvenu et un game-play calqué sur celui de World League Soccer'98 (la circulation du ballon). En termes de plaisir pur, UEFA Champions League ne supporte, à aucun moment, la comparaison avec le titre d'EA Sports, ni avec ISS Pro 98, d'ailleurs. Les tacles se déclenchent avec retard, la sélection du défenseur le plus proche de la balle est souvent capricieuse et marquer ne pose aucune difficulté une fois que votre joueur a posé un pied dans la surface de réparation. Un jeu de foot beaucoup trop perfectible pour qu'on s'y attache.

Willow





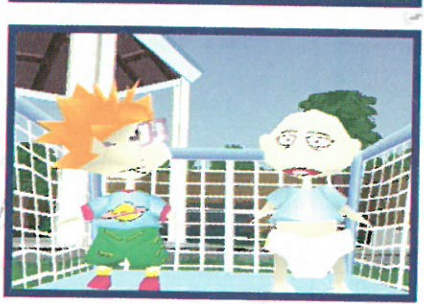


Les Razmoket : A la Recherche de Reptar

Après la série et en attendant le film en suçant son pouce, les Razmoket prolongent leur irrésistible ascension, en débarquant sur PlayStation. Le style graphique, propre aux studios californiens de Klasky Csupo, semble avoir été respecté dans l'ensemble... les quelques bugs d'affichage en prime. Pourtant pas de quoi ressortir son vieux biberon poussiéreux et sa bavette préférée, tant cette simulation de bébés polygonisés ressemble à un petit jeu dans tous les sens du terme. À force de déambuler dans des pièces aussi vides que mon frigo en fin de mois, de remplir des missions simplistes et d'entendre des mioches en culottes vociférer : « C'est cool ! », « Oh mais c'est amusant ! », alors qu'ils passent leur temps à se cogner contre les murs, on finit par criser. Bref, le jeu se révèle particulièrement pauvre, manquant furieusement de rythme, sans parler de sa durée de vie aussi longue que celle d'une glace au soleil. Ainsi, malgré la présence de quelques situations assez comiques, même les plus jeunes d'entre vous risquent de rapidement s'ennuyer.

Gollum









Son jeu du mois : House of the Dead (DC)
Un gars qui ne connaît que deux phrases (« C'est clair », « D'accord ne pouvait que logiquement se retrouver dans la Légion Etrangère. Véritable machine guerre au service c l'État, Elwood a massacré par errei la totalité de son régiment... Vous voyez le genre de gars...
Arme : bazooka.
Art du combat : Le cas-raté.

Les simulations sont à l'honneur ce mois-ci : combats spatiaux avec X-Wing Alliance, joutes historiques aux commandes de vieux coucous avec World War II Fighters et géopolitique dans la peau d'un demi-dieu avec Civilization Call to Power. Avec tout ça, vous devriez avoir largement de quoi simuler en paix pendant quelques temps !

TELEX

Vampire

Les fans du jeu de rôles Vampire commis par White Wolf et de l'œuvre d'Anne Rice devraient faire un accueil triomphal à ce jeu. Au programme, une épopée à travers l'histoire, durant laquelle il faudra combattre les forces obscures et consentir des alliances avec des engeances peu recommandables. Du XIIe siècle à nos jours, vous visiterez Prague, Vienne, New York et Londres, et plongerez corps et âme dans l'ambiance glauque du monde terrifiant des vampires. Techniquement, le jeu semble très prometteur et l'aventure devrait réserver bien des rebondissements. Amis de la nuit, planquez les gousses d'ail et briquez vos canines !

Mac Attack !

Devant le succès commercial de l'I-Mac, la pomme d'Apple semble reprendre du poil de la bête. La preuve, avec le raz de marée des sorties annoncées sur Mac. Des dizaines de titres devraient faire leur apparition dans les mois à venir, tels Duke Nukem Forever, Unreal Tournament, Heretic II, Diablo 2, Blood 2, Carmageddon 2, Sim City 3000, Interstate '76, Half-Life et bien d'autres. Ah, si seulement les plannings de sorties N64 étaient aussi denses... On peut toujours rêver !

Les jeux PC du mois

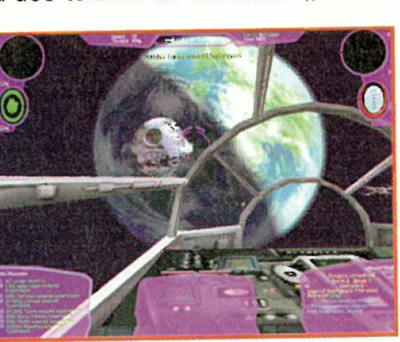
X-Wing Alliance

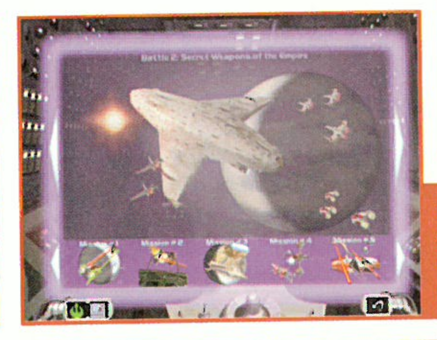
Que la Force soit... Ok, on connaît !

Editeur : LucasArts **Genre :** shoot spatial **Prix approximatif :** 350 F

Dans la longue lignée des simulateurs de combats spatiaux sur PC, la série de X-Wing est incontournable. Eh bien, après 4 épisodes plus ou moins réussis et 3 tonnes de data disk, les p'tits gars de LucasArts ont remis le couvert pour un cinquième opus somptueux. Profitant de la puissance de calcul des PC d'aujourd'hui, X-Wing Alliance affiche une plastique proprement effarante, avec sa cohorte de vaisseaux parfaitement modélisés, ses stations spatiales gigantesques, ses planètes aux couleurs chatoyantes et ses effets spéciaux hallucinants ! Bref, visuellement ce X-Wing Alliance est sans conteste le plus beau simulateur spatial ayant jamais existé. Rien que ça ! Mais au-delà de ses qualités visuelles, le jeu se révèle également super accrocheur. Il retrace l'aventure des Azzameen, une grande famille spécialisée dans le transport de marchandises. Vous incarnez Ace, le dernier rejeton du clan et devez participer à des tonnes de missions (plus de 45 au total), qui vous mèneront de fil en aiguille à rejoindre la Rébellion, pour lutter activement contre l'Empire. Au fil de ces épreuves aussi variées que belles (et parfois très difficiles), vous serez amené à prendre les commandes des plus grands vaisseaux spatiaux chers à la saga Star Wars... avec, en point d'orgue, le pilotage du mythique Faucon Millenium ! De combat en mission d'escorte ou d'espionnage, vous prendrez conscience de l'étonnante richesse du jeu. Cockpits entièrement modélisés à 360°, paysages galactiques sans fin, gameplay impeccable... X-Wing Alliance est une pure merveille, qui comblera d'une indicible joie tous les fans de la Guerre des Etoiles. Du bonheur en barre, qui nécessite cependant une bonne grosse config' pour profiter pleinement des moindres détails graphiques. Indispensable !

Le Faucon Millenium plongeant au cœur des installations de l'Empire. Ça ne vous rappelle pas quelque chose ?





Les briefings sont comme d'hab' super complets, vous indiquant en détail les objectifs et les forces en présence.

World War II Fighters

Dogfight et grande classe

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : SIMULATION PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Venant concurrencer Fighter Squadron sur le terrain de la simulation de combats aériens, World War II prend pour cadre – comme son nom l'indique – la Seconde Guerre mondiale. Aux commandes de coucous d'époque, vous prendrez ainsi part à de nombreuses campagnes plus ou moins historiques, durant lesquelles vous affronterez une cohorte d'adversaires, à l'Intelligence Artificielle particulièrement bien pensée. Classique, donc. Sauf que dans ce WWIIF, un détail fait la différence. Les cockpits sont entièrement modélisés et vous pouvez bouger la tête à l'intérieur, afin de voir ce qui se passe dehors tout en gardant un œil sur les instruments de vol. Ce système d'immersion dans le cockpit est vraiment super agréable, mais si vous êtes un peu clostro, rien ne vous empêche d'opter pour une vue extérieure. Seconde originalité du jeu, la présence d'un musée virtuel, dans lequel vous pourrez observer sous toutes les coutures quelques zincs de légende. Finalement, WWIIF possède énormément d'arguments de poids pour combler les fans de dogfight, mais il n'est pas pour autant parfait. Textures au sol assez moches, aides de jeu lors des combats totalement anachroniques... Des défauts qui ne remettent pas en cause l'intérêt du jeu, mais qu'on aurait aimé ne pas rencontrer.

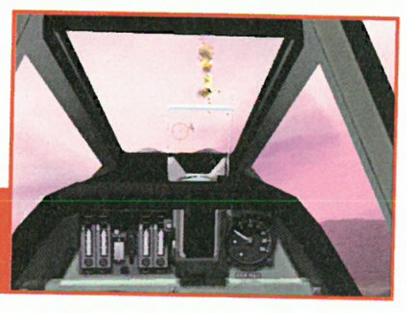


Les détails dans le cockpit animé en temps réel sont impressionnants de réalisme.





En vue extérieure, les détails sur la carlingue sont nombreux, à l'image des gouvernes animées.



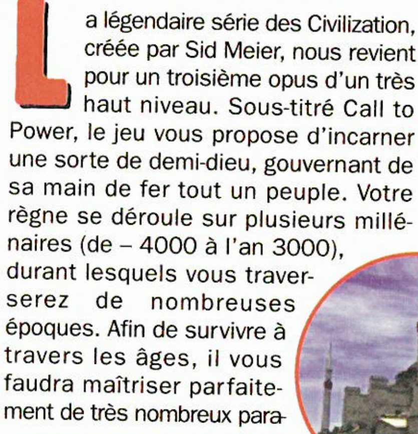
Ah les joies d'un bon dogfight dans un ciel crépusculaire ! Le plaisir de voir vos ennemis partir en flammes...

Civilization Call to Power

Chef-d'œuvre de géopolitique

EDITEUR : ACTIVISION GENRE : STRATÉGIE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

La légendaire série des Civilization, créée par Sid Meier, nous revient pour un troisième opus d'un très haut niveau. Sous-titré Call to Power, le jeu vous propose d'incarner une sorte de demi-dieu, gouvernant de sa main de fer tout un peuple. Votre règne se déroule sur plusieurs millénaires (de – 4000 à l'an 3000), durant lesquels vous traverserez de nombreuses époques. Afin de survivre à travers les âges, il vous faudra maîtriser parfaitement de très nombreux paramètres et faire preuve d'un sens tactique infaillible. Politique, diplomatie, guerre, finance, économie, social... Civilization vous formera à toutes les techniques de « management » d'un peuple ! Extrêmement riche, doté d'un nombre hallucinant de subtilités et d'une durée de vie énorme, Call to Power est en outre servi par des graphismes du meilleur goût. Bref, avec ce jeu, le stratège qui sommeille en vous pourra exprimer pleinement sa soif de conquête et apprendre à jongler avec toutes les finesses de la géopolitique.



...u fil de l'évolution de votre peuple, ...es villes et les routes se feront plus ...ombreuses.



...es tonnes de ...ramètres ...oivent être pris en compte pour ...averser les ...mps en toute ...rénité !



Désormais, la résolution des combats peut se dérouler de manière très détaillée, au tour par tour.

TELEX

Midtown Madness

Développé pour le compte de Microsoft par Angle Studios, Midtown Madness va casser la baraque ! Cette simulation de caisses en milieu urbain vous propose de participer à de furieux affrontements au fil des 64 km de rues qui composent la ville de Chicago, entièrement modélisée en 3D. Au volant d'un des 10 véhicules disponibles (New Beetle, Cadillac, Prowler, semi-remorque...), vous enchaînerez les virages à toute berzingue, au nez et à la barbe des pauvres passants et des forces de police. Une sorte de Driver puissance 10, que tous les fans d'arcade attendent avec impatience !

Le Pentagone a les boules

La phobie du piratage semble prendre des tournures de paranoïa chez les Ricains du Pentagone. Constamment attaqué par des hackers (en moyenne de 80 à 100 fois par jour, selon eux), le quartier général de l'armée américaine semble être une cible assez privilégiée. Certains allant même jusqu'à penser qu'il s'agit là d'un vaste complot lancé par une puissance étrangère. Imaginez un peu, si Milosevic arrivait à pirater le réseau du Pentagone et apprenait que Clinton compte lui balancer une bonne ogive nucléaire dans les ratiches... Oh, le beau bordel que ça foutrait !

Capcom abandonne un (très) court instant les experts en combats à mains nues, pour revenir à une base beaucoup plus classique, à savoir le jeu de tirs pur et dur.

PAR GREG

Giga Wing



Tous les projectiles ennemis renvoyés avec la reflect force se sont transformés en bonus.

Un boss peu avare en projectiles.

7 niveaux et 3 vaisseaux pour un déluge d'effets spéciaux

Sorti de ses jeux de combats, Capcom n'oublie pas les titres destinés aux 30-40 ans, à savoir les shoot'em up. En effet, au Japon, cette tranche d'âge apprécie particulièrement la pratique des jeux de tirs, après être sorti du bureau. Allez savoir pourquoi. Enfin bref, sans nous enfoncer dans de grandes analyses socio-culturelles (vous savez, tous ces articles qui commencent par « Japon, entre tradition et modernité »), nous voilà bel et bien devant un sacré shoot'em up du nom de Giga Wing, qui tente, à sa manière, de renouveler le genre pourtant très exploité. Toutefois, histoire de se démarquer, le jeu propose une option inédite, nommée reflect force. La reflect force, comme on pourrait s'en douter, est principalement utilisée pour renvoyer les projectiles adverses à leur propriétaire. Le double avantage de cette attaque consiste en la possibilité de blesser les ennemis avec leurs propres armes et de récolter des bonus. En effet, chaque projectile renvoyé sur un ennemi a une potentielle chance de devenir un item, qui pourra soit augmenter le score du joueur, soit lui permettre de gagner de la puissance ou de nouvelles armes. Voilà de quoi grossir ses chances de combattre les milliards d'ennemis qui vont débouler à l'écran.

Classique et explosif

Difficile de ne pas accrocher à un jeu qui va à cent à l'heure, qui propose des milliers de sprites en mouvement, le tout avec une dynamique, certes déjà vue, mais toujours aussi agréable. Comme de bien entendu, ce shoot'em up à scrolling vertical est jouable à deux simultanément. Et comme c'est la mode depuis quelques années, on ne vous propose plus un seul vaisseau, mais plusieurs, avec en prime de charismatiques personnages pour les conduire. Comme chacun s'en doute, chaque appareil possède armes et capacités différentes. Les 4 vaisseaux disponibles se différencient selon 3 critères : la vitesse, le tir principal

Aisha et son Pochka ont fort à faire avec cette monstrueuse forteresse volante.



EDITEUR : CAPCOM
SORTIE AU JAPON : DISPONIBLE
DISPO. EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

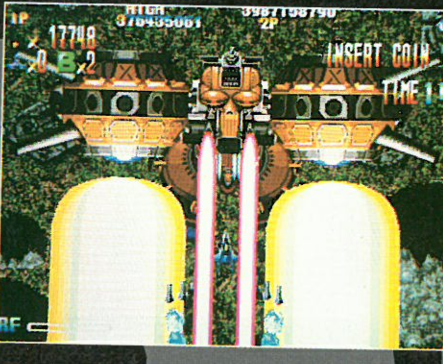
et la super attaque. Le premier personnage sélectionnable se nomme Shinnosuke et pilote le Raijin, un avion dont l'armement est basé sur la foudre. La charmante Ruby, à bord du Carmin, possède des attaques plutôt portées sur le feu. La timide Aisha, dans son Pochka, peut faire tomber de la glace sur les adversaires, tandis que Stuck, le cyborg, et son Widerstand maîtrisent la gravité. Avec ses 7 stages et ses boss monstrueux, Giga Wing satisfera les fans de shoot. Les autres auront peut-être la sensation de faire un bond de quelques années en arrière, le shoot n'étant vraiment plus à la mode.



Les boss de mi-niveau sont toujours aussi collants.









Une attaque qui fait le ménage sur l'écran.

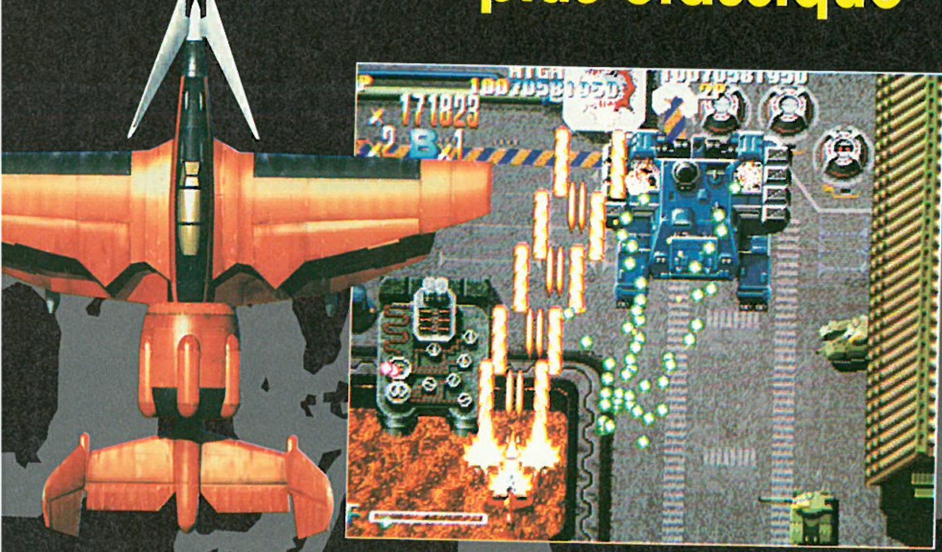








Capcom revient aux sources, avec un shoot them up on ne peut plus classique





Slam Dunk arrive en France ! Ce manga sur le basket est issu du mythique Shônen Jump, le magazine japonais qui a vu naître Dragon Ball, Saint Seiya, City Hunter. Remportera-t-il le même succès en France ?

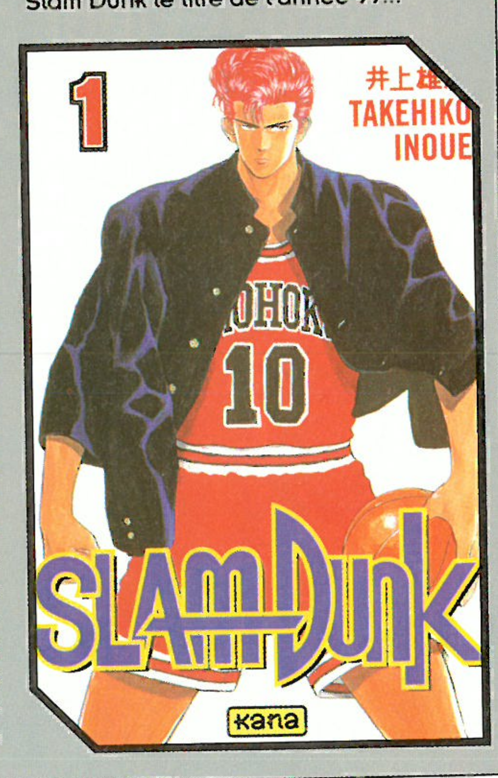
Par Oliv' Gotoon

Manga

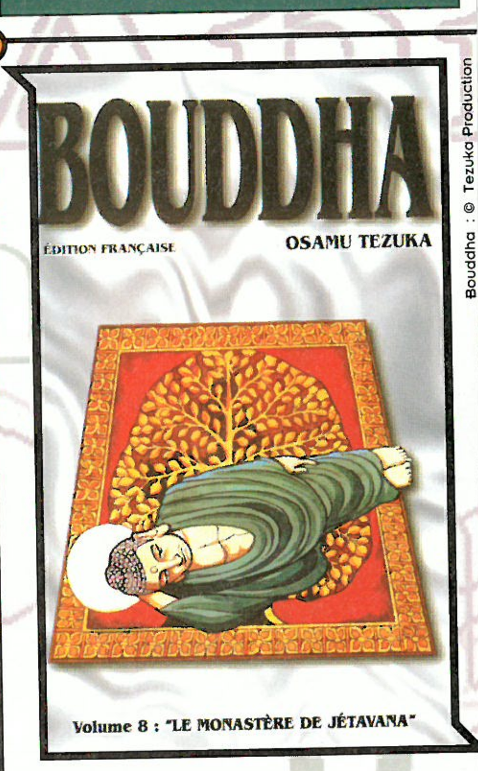
Slam Dunk : manga et vidéo



C'est en force que nous arrive l'un des mangas les plus attendus de ces dernières années, Slam Dunk, de Takehiko Inoue. Le lecteur découvrira les aventures d'Hanamichi, un lycéen qui collectionne les échecs amoureux. Un jour, toutefois, il parvient à attirer l'attention d'Haruko, une élève qui le trouve particulièrement grand et costaud et qui le pousse à rejoindre le club de basket. Bien qu'Hanamichi haïsse ce sport, il se sent prêt à faire tous les sacrifices pour séduire la jeune fille, comme affronter Akagi, le capitaine de l'équipe mais aussi frère d'Haruko... Le manga de Slam Dunk compte 23 volumes en tout et nous est proposé par Kana. Son succès au Japon résulte d'un bon mélange entre des matchs de plus en plus palpitants et une certaine dose d'humour à la City Hunter. Mais Slam Dunk, c'est aussi une série TV de 99 épisodes qui nous arrive en vidéo doublée chez Tôei Vidéo, un nouveau label, affilié directement au gros producteur japonais Tôei Animation. On peut donc trouver les 3 premiers épisodes de la série sur une première cassette en version doublée (avec un doublage assez moyen, dommage) dont l'histoire reprend les premiers chapitres de la B.D. Une double sortie, manga et vidéo, qui fera peut-être de Slam Dunk le titre de l'année 99...



FIN DE BOUDDHA



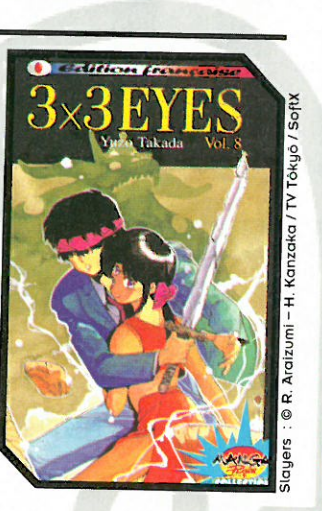
Bouddha : © Tezuka Production

C'est avec la sortie du huitième tome, en mars, qu'a pris fin Bouddha, d'Osamu Tezuka chez Tonkam. Ce manga raconte la vie de Bouddha, l'homme qui allait donner naissance au bouddhisme. Manga historique bien que parfois romancé, il n'en reste pas moins passionnant malgré sa complexité et le grand nombre de personnages entrant en scène. Une fois fini, vous n'hésiterez pas à le relire une seconde fois depuis le début. Laissez donc un temps de côté les Video Girl, Saint Seiya et autres Kenshin, pour vous plonger dans ce manga d'exception. Et ne vous fiez pas aux dessins, le manga est ancien mais les thèmes évoqués sont toujours d'actualité.



MANGA PLAYER ET KANA

Manga Player et Kana ont mis chacun les bouchées doubles depuis 2 mois, et multiplient les sorties. Pas de nouveaux titres mais de nombreuses suites qu'on n'attendait pas si tôt comme Beat X tome 4, 3x3 Eyes tome 8, Flag Fighter tome 4, You're Under Arrest tome 2 ou les Vapeur Détectives tome 2, chez Manga Player, et Les Chevaliers du Zodiaque tome 16, Yû Yû Hakusho tome 14, Détective Conan tome 14 ou encore Yu-gi-oh tome 3 chez Kana. Un bon rythme de parution, qui permet de ne pas attendre trop longtemps la suite de sa B.D. favorite. Sachez tout de même qu'au Japon, il faut parfois attendre entre 3 à 4 mois pour voir paraître un nouveau tome d'une série !



Slayers : © R. Araizumi – H. Kanzaka / TV Tôkyô / SoftX

Vidéo

SLAYERS EN VIDÉO

Slayers fait partie des grands succès de ces dernières années, dans le domaine du dessin animé au Japon. Les aventures de Lina Inverse, une jeune magicienne intrépide et audacieuse, ont déjà fait l'objet de 3 séries TV, de films ainsi que plusieurs OAV. Il y a 2 ans, AK Vidéo nous faisait découvrir le premier film de Slayers et, depuis 2 mois, IDP a décidé de s'attaquer à la série. Au cours des 26 premiers épisodes, Lina va rencontrer le jeune guerrier Gourry avec qui elle va s'embarquer dans une grande quête qui la mènera à affronter un mystérieux Prêtre Rouge... Slayers est une série très plaisante et remplie de rebondissements, qui mélange humour et heroic fantasy. IDP prévoit de sortir dans un premier temps 8 cassettes, en V.O. sous-titrée, ce qui permet d'apprécier l'excellente voix de Megumi Hayashibara dans le rôle de Lina, une comédienne particulièrement connue au Japon (Aï dans Video Girl, Ranma-fille dans Ranma 1/2, Rei dans Evangelion...).



Magazine

Il y a 3 ans, après une incursion en kiosque, le magazine Tsunami, édité par Tonkam, s'arrêtait. Le voici qui réapparaît sous le nom de Shin Tsunami dans une nouvelle formule : format comics, 68 pages en couleur, pour une sortie mensuelle mais uniquement en boutique spécialisée (28 frs).
Enfin, saluons également le doyen des magazines dédiés à l'animation, AnimeLand, qui vient de fêter ses 8 ans d'existence et son cinquantième numéro. Ancien fanzine, AnimeLand est depuis 3 ans un magazine tout en couleur distribué chaque mois en kiosque.

Flash

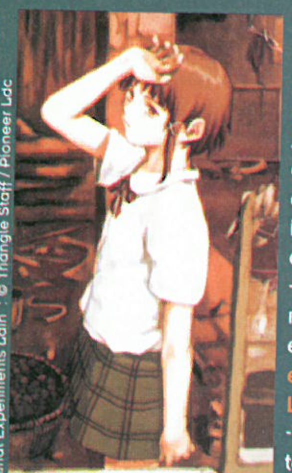
Japon

Arc The Lad : © Sony Picture Ent.

- Le célèbre RPG japonais Arc The Lad vient d'être adapté en série TV. On y retrouve les principaux protagonistes des 2 opus du jeu, Arc, Kururu, Erk et Leeza.
- Powerstone, sorti sur Dreamcast, fait également l'objet, depuis un mois, d'une série produite par le studio Pierrot (Yû Yû Hakusho, Orange Road, Creamy).
- Après Bubblegum Crisis, c'est au tour d'AD Police de faire l'objet d'un nouveau dessin animé pour la télévision.
- Tenchi Muyo ! In Love 2 est le titre d'un nouveau long métrage de Tenchi Muyo. Il fait suite au film sorti durant l'été 96.
- Après la vidéo et la télé, You're Under Arrest s'attaque au cinéma, dans un grand film où nos 2 policières doivent arrêter un poseur de bombe qui menace de faire sauter tous les ponts de Tôkyô.

Powerstone : © Capcom - TBS - Avex - Studio Pierrot

France



Serial Experiments Lain : © Triangle Staff / Pioneer Ldc

- Dynamic Visions va sortir en vidéo Serial Experiments Lain, une superbe série cyberpunk produite l'année dernière au Japon, qui reprend le thème de l'intelligence artificielle et de l'infiltration de réseaux informatiques développé dans le film Ghost in the Shell.
- Deux grandes séries pourraient sortir prochainement en vidéo : Ulysse 31 et Jayce et Les Conquérants de la Lumière.
- J'ai Lu a décidé de sortir 3 tomes au total de City Hunter alors qu'au Japon la série n'en compte que 35 ! Pourquoi ? Les 2 derniers étant plus épais, l'éditeur français va les partager en 3 tomes...
- C'est fin septembre que Buena Vista a prévu de sortir en France Mononoke Hime, le dernier chef-d'œuvre de Hayao Miyazaki (Totoro, Porco Rosso).



Ulysse 31 : © DIC/TMS

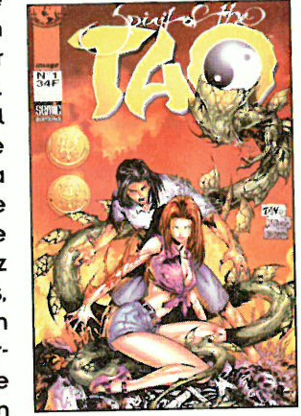
COMICS

Beaucoup de nouveaux titres, ce mois-ci, dans vos kiosques, en France comme aux U.S.A. Sans oublier qu'il n'y a pas que les comics dans la vie, il y a aussi les jeux... **Par Serge Février**

© DC Comics

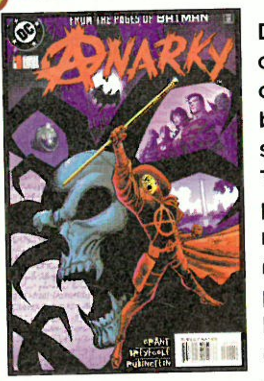
SPIRIT OF THE TAO N°1

Le TAO, représenté par un dragon, est une force conservatrice qui protège la Terre de tout ce qui la saccage ou de ce qui menace de détruire son équilibre. Les Jaikaps font partie d'un clan qui, depuis des générations, se bat contre le TAO pour que survive l'humanité au travers des âges. Aujourd'hui, le Dragon n'est plus, mais ce qu'il a été vit toujours au travers de jumeaux. La fille représente la dent et la griffe du Dragon, et le garçon, le cœur et l'esprit. Une génialissime nouveauté chez Semic, des dessins superbes, un scénario très fouillé, un rythme d'enfer et des personnages très riches ! Que demander de plus à un comic ? Rien... Alors ne le manquez surtout pas !



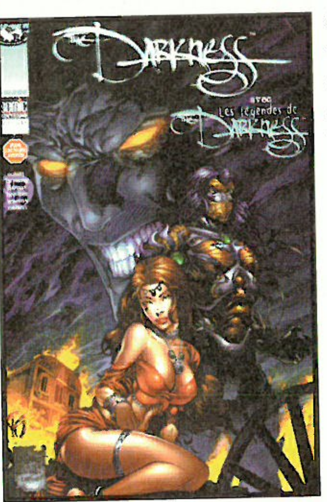
© Semic Éditions - Image

ANARKY N°1 ABERRATION !



DC fait peau neuve ! Avec ce nouveau justicier, il est clair qu'ils cherchent à remobiliser leur lectorat. Eux aussi savent prévoir la fin de la Terre, en fait, même plus, puisqu'il s'agit de notre continuum espace-temps qui est menacé par une aberration physique. Ce nouveau super héros, Anarky, est un jeune adolescent dont les compétences pourraient faire blêmir n'importe quel astrophysicien. Après avoir fait appel à la JLA, pour leur exposer ses craintes concernant l'avenir de notre univers et s'être heurté à un mur d'incompréhension, le jeune Anarky va devoir affronter seul la terrible menace qui pèse au-dessus de nos têtes. Classique mais de bon augure, pour les adeptes de DC qui commençaient à s'ennuyer ferme.

THE DARKNESS N°10



© Semic Éditions - Image

Sorcières, Inquisition espagnole, Lumière et Ténèbres, tout y est. Dans ce numéro de Darkness vous trouverez 2 épisodes distincts. Le premier fait suite à la série classique et met fin au combat entre le Darkness et la belle Magdalena. Le deuxième est un épisode tiré des légendes de Darkness dans lequel il est possible, une fois de plus, d'apprécier l'objectivité et la droiture des motivations de la Sainte Inquisition. Trop de pouvoir mal contrôlé est souvent dangereux. Et dans le cas présent, il est judicieux de demander lequel de l'Inquisition ou du Darkness représente le Bien et le Mal. Un titre riche et intéressant que les fans apprécieront à sa juste valeur et que les nouveaux arrivants adopteront pour la qualité de ses dessins et la façon dont est traité ce sujet qui ne peut laisser indifférent.



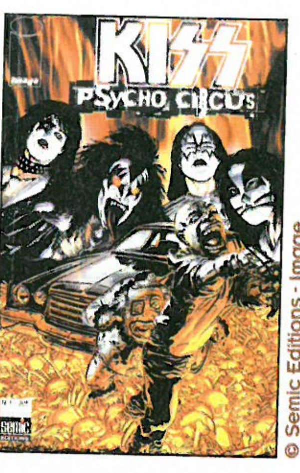
LES NIOUZES AMÉRICAINES

(en import uniquement)



Vous adorez le comic Spawn et vous le suivez depuis des années, mais votre truc c'est l'heroïc fantasy... et là, « Monsieur » Mc Farlane vient de réaliser votre souhait le plus ardent : l'histoire du Hell-Spawn de l'époque arturienne ! Cette histoire nous est rapportée par un conteur. L'histoire d'un homme maudit qui revient d'entre les morts, un démon sans pitié qui recherche qui il est, ce qu'il est... Noir du début à la fin, oppressant, vous allez ressentir l'humidité des châteaux et des auberges, du fauteuil dans lequel vous allez vous blottir pour lire ce chef-d'œuvre. Du grand bonheur. Et pour ceux d'entre vous qui ne parlent pas encore anglais, c'est le moment de s'y mettre.

KISS PSYCHO CIRCUS N°1



Même si vous n'aimez pas ce genre de musique, vous avez certainement déjà entendu parler du groupe de Heavy Metal : KISS. Quatre dégénérés habillés de cuir noir et maquillés en noir et blanc ! Même si vous n'aimez pas ce genre de dessin, vous avez certainement déjà entendu parler de Todd Mc Farlane... Devinez quoi ? Son nouveau projet a été de faire un comic librement inspiré du groupe Kiss ! Eh oui ! Et c'est en le lisant qu'on se dit que Spawn n'était pas un hasard... Ce gars est vraiment inspiré, parce que ce nouveau titre s'avère contre toute attente très intéressant. En effet, composé de petites histoires, ce comics est noir et glauque comme on pouvait s'y attendre. Mais il apporte une dimension nouvelle au genre, il fait réfléchir. Chacun des personnages principaux va se voir confronté au côté le plus noir de sa personnalité et va devoir y faire face. Une nouvelle vague peut-être le comic intello.

CÔTÉ JEUX DE ROLES



Nous en rêvions depuis si longtemps ! AD&D en français ET avec [une] flopée d'extensions. Cette gageure a été relevée par [les] éditions Descartes, et elles y parviennent à merveille. Avec [ces n]ouvelles extensions, dont le très nécessaire Guide du [Con]structeur de Donjon, pour tous les Maîtres souhaitant [of]frir les scénarios issus de leur esprit créatif, ainsi que le Livre [des] Artefacts qui va permettre de continuer à motiver les groupes [de j]oueurs toujours plus avides de trésors, nous obtenons un [univ]ers très riche et très détaillé qui satisfera les joueurs de tout [nive]au.

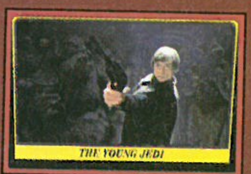
[Ma]is ce n'est pas tout, AD&D n'est pas le seul jeu à combler [les j]oueurs. En effet, Earth Dawn, l'Aube de la Terre, vient de [s'enr]ichir de 2 nouvelles extensions, une campagne, Les Dagues [de K]ara Fahd, constituée de 5 courtes aventures gravitant autour [des] dagues magiques, et un supplément, Créatures de [Bars]aive, présentant 50 des plus redoutables créatures de la [provi]nce de Barsaive.

A NOTER

Nous vous en parlions, il y a quelques mois

Après être passés à 2 doigts d'un cataclysme à l'échelon planétaire, les humains se remettent lentement de la tentative de prise de pouvoir de Magneto. Les titres X-men, chez Marvel Comics, gravitent autour du retour du maître du magnétisme à Genosha, du sentiment de confusion de certains membres des X-men et de certains problèmes de famille pour Magneto, dans un nouveau titre : Magneto Rex N°1.
Côté DC Comics, à voir le quatrième volume de Superman & Batman : Generations, dans lequel nos 2 héros seront propulsés jusqu'en 2919, avec les cheveux juste un peu grisonnants. Dans cet album, le très tapageur Lobo sera aussi du voyage !

A LA CARTE



Star Wars, encore et toujours, avec une nouvelle série de cartes à collectionner. Topps nous fait le plaisir d'éditer 90 nouvelles cartes toutes en chrome, qui retracent l'historique des épisodes 4, 5 et 6. La « Star Wars chrome archives » reprend les meilleures scènes des 3 films et par là même nous met un peu plus l'eau à la bouche, en attendant le nouvel épisode cinématographique, prévu pour le 13 octobre prochain. Cette série de cartes est vendue par pochette de 5 et ne peut-être trouvée, pour le moment, que dans les boutiques spécialisées.

Le bricolage pourri du mois : prenez votre défunte Saturn, puis videz-la de ses entrailles électroniques, en prenant soin de découper au burin le lecteur CD de la console. Vous voilà maintenant en possession d'une boite à Kleenex sophistiquée ! Classieux, non ? P.S. : vous pouvez aussi fixer un miroir sous le capot de la Saturn que vous déclencherez grâce à la touche Eject.

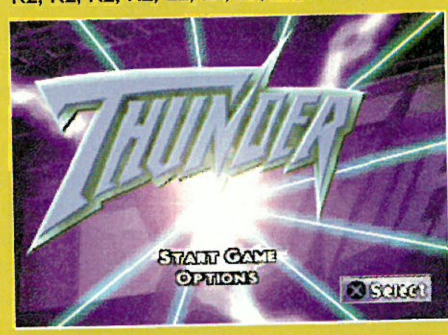
WCW/NWO Thunder



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Tous les catcheurs secrets

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran-titre : R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select.

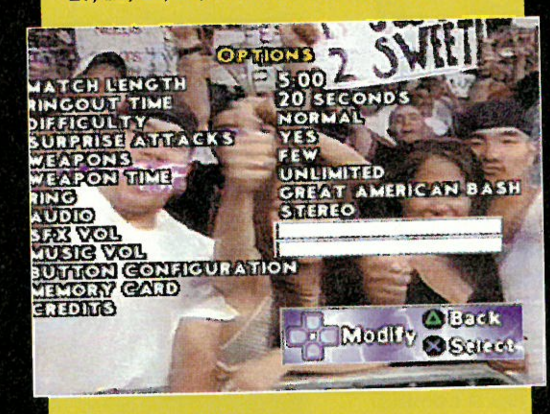




C'est sur l'écran-titre qu'il faudra effectuer les manipulations.

Ajuster les caractéristiques

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran-titre : L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select.



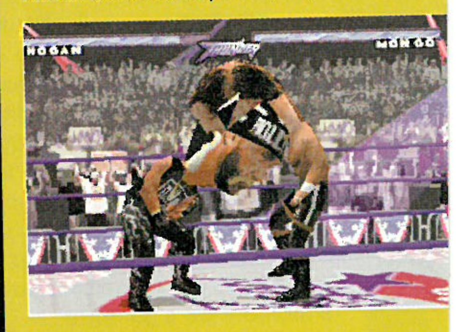
Grosses têtes

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran-titre : R2 sept fois, R1, Select.



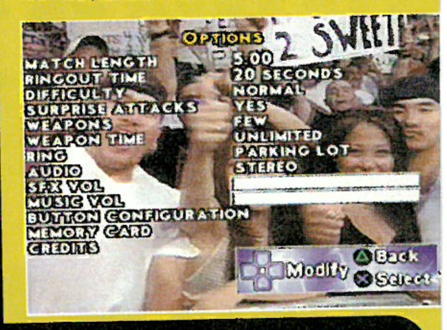
Têtes géantes

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran-titre : R1 sept fois, R2, Select.



Sélection du ring

Dans l'écran options du menu, faites les manipulations suivantes, pour avancer dans la sélection : R1, R2, R1, R2, Select. Pour reculer, faites L1, L2, L1, L2, Select.



Cette astuce se déclenche dans ce menu.

C3 Racing



Machine : PlayStatio
Version : Européenne

Attention, toutes les astuces qui suivent n
fonctionnent qu'en mode arcade !

Débloquer toutes les voitures

Placez votre curseur sur Rome, puis faites
L1 ○ R1 □ L2 □





Placez votre curseur sur la ville correspondante.

Contrôle radio des voitures

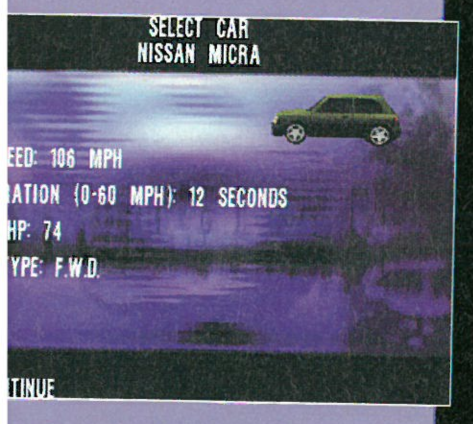
lacez votre curseur sur U.S.A., puis faites ▢ L1, R2, L2 ○ R1.



lacez-vous sur U.S.A.

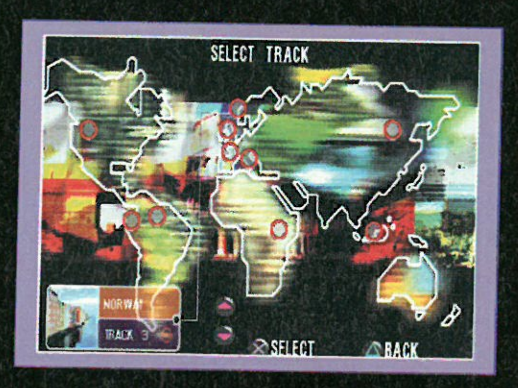
erformances des voitures

acez votre curseur sur U.K., puis faites R1, L1 ○ R2 ○



us les circuits

ez votre curseur sur Africa, puis faites R1, R1, L1 ▢ L1. Tous les cercles rouges de la e seront plus gros, pour vous prouver que circuits sont désormais libres !



Rally Cross 2



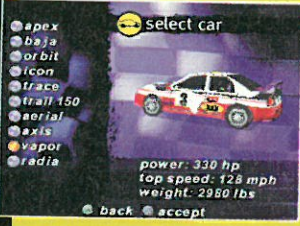
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Toutes les voitures et les circuits

Entrez le nouveau nom suivant, dans le menu des nouvelles saisons : MOOBMOOB



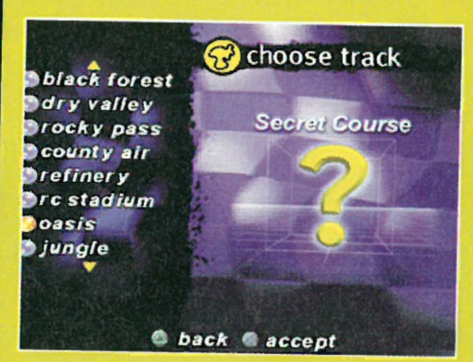
Entrez les codes dans cet écran.



Tous les véhicules seront disponibles.

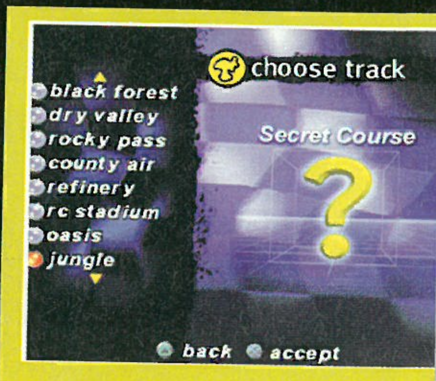
Circuit Oasis

Entrez le nouveau nom suivant : SISAO



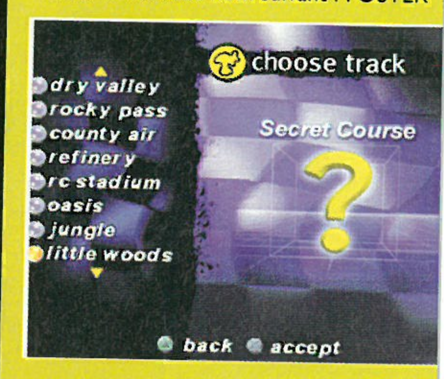
Circuit de la jungle

Entrez le nouveau nom suivant : ELGNUJ



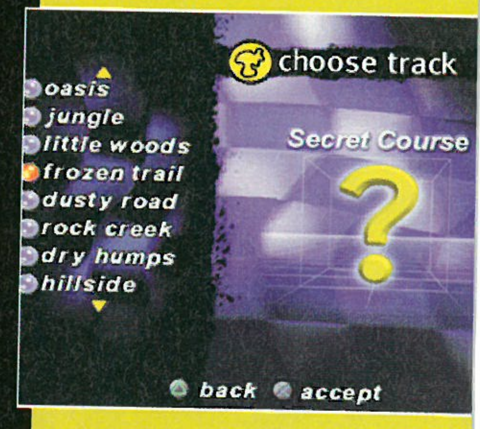
Circuit de Little Woods

Entrez le nouveau nom suivant : FOSTER



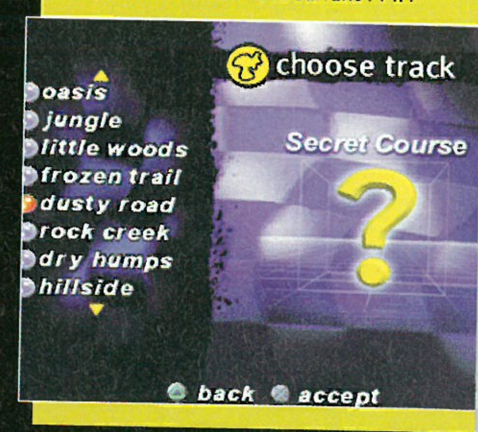
Circuit de Frozen Trail

Entrez le nouveau nom suivant : NIVEK



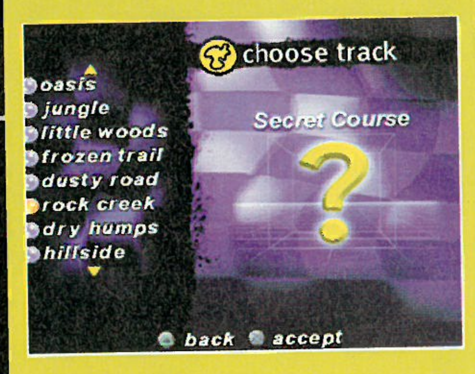
Circuit de Dusty Road

Entrez le nouveau nom suivant : MIT



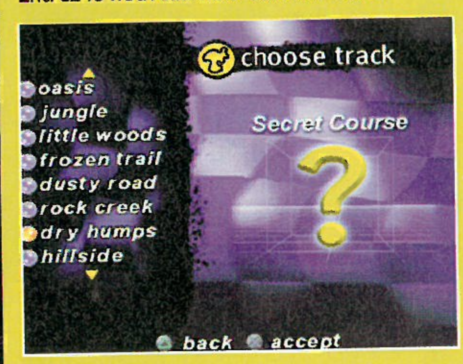
Circuit de Rock Creek

Entrez le nouveau nom suivant : KCIN



Circuit Dry Humps

Entrez le nouveau nom suivant : CIRE



Les voitures flottent comme une plume

Entrez le nouveau nom suivant : AIRFILLED



Traverser les concurrents

Entrez le nouveau nom suivant : INCORPOREAL



Changer le comportement des voitures

Entrez le nouveau nom suivant : LEADSHOT



Voitures et circuits en mode vétéran

Entrez le nouveau nom suivant : PREVET



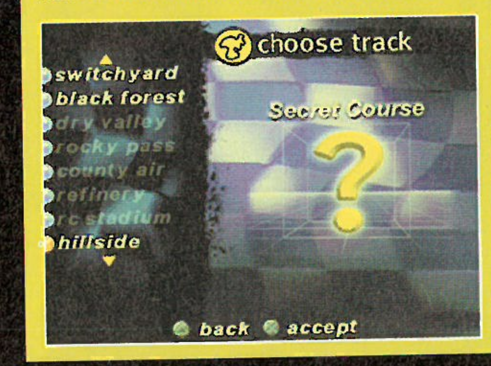
Voitures et circuits en mode pro

Entrez le nouveau nom suivant : PREPRO



Circuit de Hillside

Entrez le nouveau nom suivant : BSIRHC



Need for Speed

Conduite en état de liberté



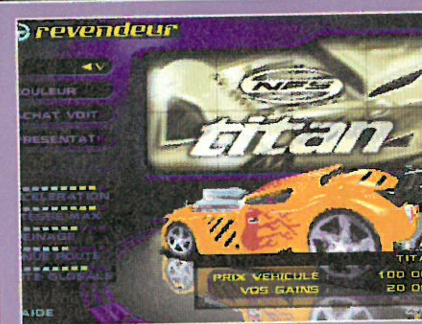
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Voiture Titan

Dans le menu des options, entrez le pseud[o] suivant : Hotrod. Allez ensuite sur la page [de] sélection des voitures, pour constater que [la] Titan est désormais disponible.



Entrez le code dans ce menu.



Voiture Phantom

Dans le menu des options, entrez le pseu[do] suivant : Flash



Le design de cette voiture se rapproche du cercueil !



CONCOURS









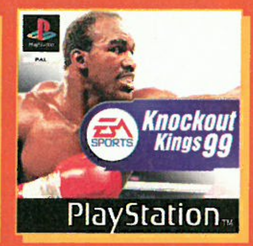


















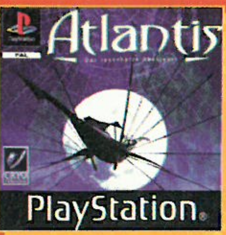








LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !

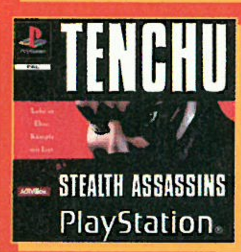






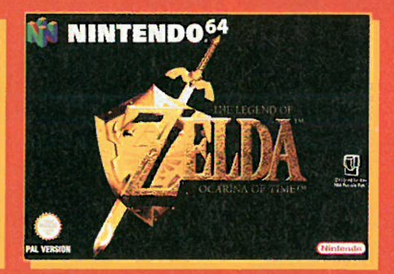














3615 JOYPAD

1.29frs/min

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MAI 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !

Rollcage



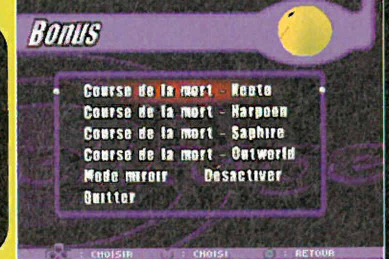
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Tout est délocké

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : MAXCHEAT



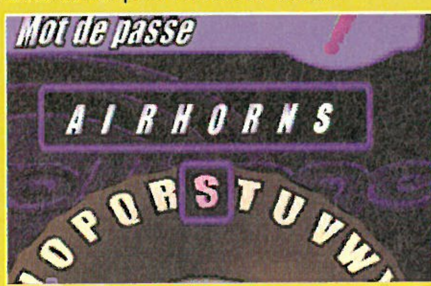
C'est dans cette page que vous devrez entrer les codes.



Allez dans l'option bonus, pour jouir des circuits supplémentaires.

Klaxon

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : AIRHORNS. Pendant le jeu, faites Select pour utiliser le klaxon.



Voir les scores des programmeurs

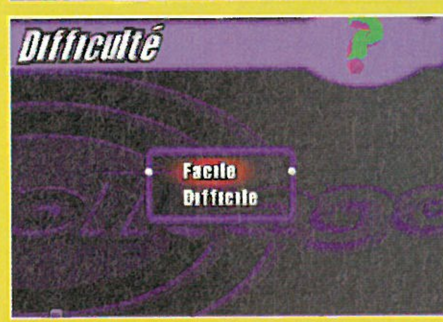
Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : BESTLAPS



Tous les circuits en facile

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : EEFNIEBA. Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode facile.





Tous les circuits en difficile

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : EEFPHMBC. Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode difficile.





Tous les circuits en expert

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : HEMPCMDD. Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode expert.





Gex 3 contre Dr Rez

Machine : PlayStatio
Version : Européenne

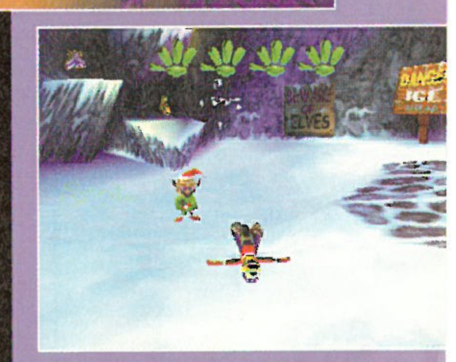
Invincibilité

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncée la touche L2 en effectuant les bidouilles suivantes :

▼ ▲ ◄ ◄ △ ► ▼



Faites d'abord Pause.



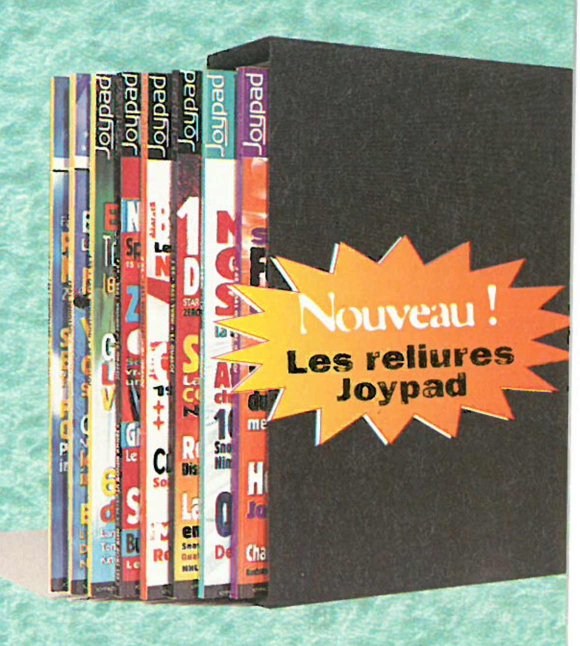
UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



- **Cadeau :** Le CD démo de Forsaken
- **Tests :** Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat)...
- **Sol + Tips :** Broken Helix (PS), MDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat)...
- **Anim'paad :** 3X3 Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga)...
- **Joypad achats :** Dossier Saturn : Stop ou encore ?



- **Cadeau 1 :** CD de 10 démos, Rage Racer, Nigtmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Reloaded, Speedster, Tekken 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
- **Cadeau 2 :** 64 pages de soluce Gran Turismo
- **Tests :** Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (N64), Shining Force 3 (Sat), Vigilante 8 (PS)...
- **Sol + Tips :** Auto Destruct (PS), Tenchu (PS), Pitfall 3D (PS), Snowbow Kids (N64)...
- **Anim'paad :** La fin de Gunnm (manga), Fushigi Yugi (manga)...
- **Joypad achats :** Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le game booster...



- **...eau :** Le CD de démo de Vigilante 8.
- **...3 :** compte rendu du plus grand salon mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.
- **...s :** Heart of Darkness (PS), Colin Mc Rae ..., Riven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or Alive (PS)...
- **... + Tips :** Spawn (PS), Warcraft 2 ..., Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS), Treasures of the Deep (PS)...
- **...'paad :** Manga Kana, Bounty Dog (vidéo), San Ku Kai (vidéo)...
- **...d Achats :** Les accessoires : les figurines de FFVII, Pack V-Rally, ...



- **Cadeau :** Le CD démo de Heart of Darkness
- **Scoop Mondial :** Les premières images de Sonic Adventure sur Dreamcast !
- **Tests :** Azure Dreams (PS), Banjo-Kazooie (N64), SCARS (PS), Tekken 3 (PS), ISS 98 (N64), Tombi (PS), Pocket Fighter (PS)...
- **Sol + Tips :** Forsaken (PS), FIFA Road to the World Cup 98 (Sat), Kobe Bryant (N64), Felony (PS)...
- **Anim'paad :** Manga Player Collection, Dr Slump, Evangelion, Blue Seed (vidéo)...
- **Joypad achats :** La rentrée des manettes...





- **Cadeau :** Le CD de démo Future Cop L.A.P.D.
- **ECTS :** bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
- **Tests :** MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS)...
- **Sol + Tips :** F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...
- **Anim'paad :** Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange...
- **Joypad achats :** Une console pour le prix de deux jeux.

- **Cadeau :** Le CD de démo jouable O.D.T.
- **Premiers scoops sur la Dreamcast :** Blue Stinger, et les jeux à venir.
- **Tests :** L'Exode d'Abe (PS), Duke Nukem Time to Kill (PS), 1080° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST'99 (PS)...
- **Sol + Tips :** Colin McRae Rally (PS), N_2O (PS), Circuit Breakers (PS), Blast Radius (PS)...
- **Anim'paad :** Cat's Eye, Kenshin, Cobra (mangas), Evangelion (vidéo)...
- **Joypad achats :** Accessoires : Un Noël hard.



- **Tests :** Tomb Raider III (PS), Turok 2 (N64), Crash 3 (PS), Rival Schools (PS), F Zero X (N64)...
- **Sol + Tips :** Le 5e Elément (PS), MediEvil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat), N20 (PS)...

Le supplément Dreamcast

- **Zooms :** Virtua Fighter 3 tb, Pen Pen...
- **Previews :** Blue Stinger, Flight Shooting, Shenmue...

- **...ests :** Zelda (N64), Wild Arms (PS), Akuji (PS), NBA Live 99 (PS), NFL Quarterback Club 99 (N64)...
- **... Tips :** Cool Boarders 3 (PS), TOCA ...uring Cars (PS), Tomb Raider III (PS), ...er (N64), Extreme G-2 (N64)...

Le supplément Dreamcast :

- **...ns :** Virtua Fighter 3tb, Godzilla, July...
- **...reviews :** Psychic Force 2012, Carrier, Frame Gride, Buggy Heat...



Cadeau exceptionnel : La démo jouable de Metal Gear Solid.
Evénements : Metal Gear, Shenmue.
Tests : Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Yannick Noah AST'99 (N64)...
Sol + Tips : O.D.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64)...
Anim'paad : Dragon Head, La Mélodie de Jenny, L'Histoire des 3 Adolf...
Joypad Achats : Nouveaux volants et manettes...



Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)...
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy VIII (PS), Bloody Raor 2 (PS)...
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)...
Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)...
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Noritaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les volants.



Attention !

Tous les numéros d'Astuce Mania, et les exemplaires ...i 48 de Joypad sont épuisés.

Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque num... commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de ....

soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

L'invasion vient de l'Espace

PlayStation

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Choix des niveaux

Sur l'écran press start, faites L1, R1, L2, R2, △ ✕ ○ □ □ ○ ✕ △. Il suffira de commencer une nouvelle partie, puis d'effectuer la Pause pour bénéficier du menu sélection niveau. Et voilà !



Sur l'écran press start, faites les manips !



Tous les vaisseaux et les armes

Sur l'écran press start, faites L1, R1, L2, R2, ▲ ▼ ▶ ◀ ◀ ▶ ▼ ▲.



Marvel Vs Capcom



Machine : Dreamcast
Version : Japonaise

Jouer avec Lilith

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Zangief, puis faites les manipulations (démentielles) suivantes :



Lilith apparaîtra en dessous de War Machine.

Jouer avec Roll

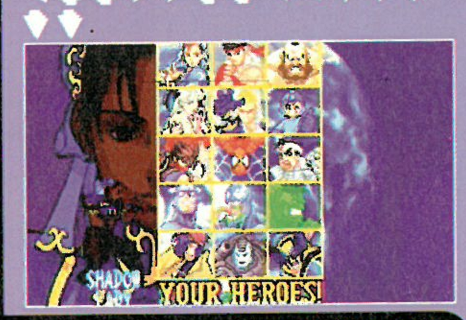
Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Zangief, puis faites les manipulations suivantes :



Roll apparaîtra à la droite de Mega Man.

Jouer avec Shadow Lady

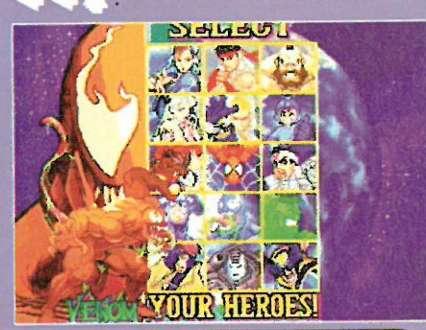
Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Morrigan, puis faites les manipulations suivantes :



Shadow Lady apparaîtra en dessous de Gambit.

Jouer avec Red Venom

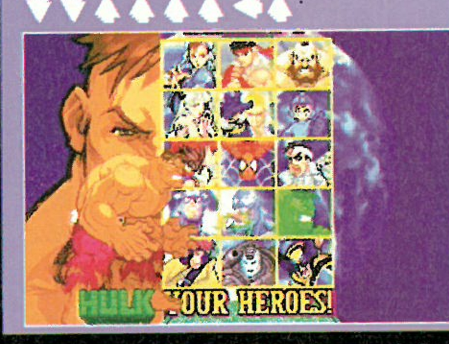
Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Chun Li, puis faites les manipulations suivantes :



Red Venom apparaîtra au-dessus de Chun-Li.

Jouer avec Orange Hulk

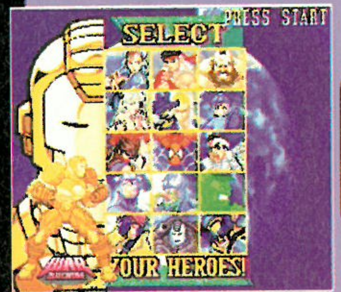
Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Chun Li, puis faites les manipulations suivantes :



Orange Hulk apparaîtra en dessous de Ryu

Jouer avec Gold War Machine

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Zangief, puis faites les manipulations suivantes :

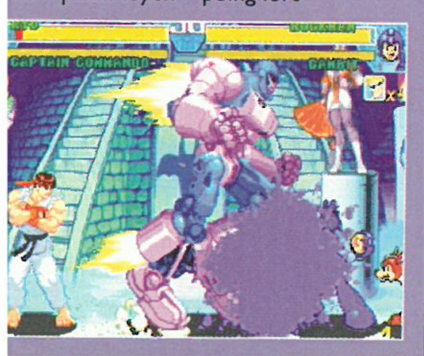


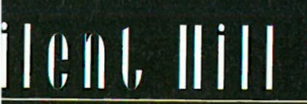
Gold War Machine apparaîtra en dessous de Zangief.

Sélectionner son partenaire spécia

Maintenez le bouton Start et les boutons adéquats avant l'arrivée de l'écran de sélection des partenaires spéciaux.

nknown soldier : maintenez le bouton
ing faible
u : maintenez le bouton poing moyen
rthur : maintenez les boutons poing faible
poing moyen
ki : maintenez le bouton poing fort
n-pooh : maintenez les boutons poing
ble + poing fort
evilot : maintenez le bouton poing moyen
ita : maintenez les boutons poing faible +
ng moyen + poing fort
re et Fur : maintenez le bouton pied faible
chelle Heart : maintenez les boutons
ng faible + pied faible
ghty Thor : maintenez les boutons pied
le + poing moyen
clops : maintenez les boutons poing
le + pied faible + poing moyen
gneto : maintenez les boutons pied
le + poing fort
orm : maintenez les boutons poing faible
ied faible + poing fort
ilee : maintenez les boutons pied faible
oing moyen + poing fort
gue : maintenez les boutons poing faible
ied faible + poing moyen + poing fort
locke : maintenez le bouton pied moyen
gernaut : maintenez les boutons poing
le + pied moyen
man : maintenez les boutons poing
yen + pied moyen
ossus : maintenez les boutons poing
e + poing moyen + pied moyen
agent : maintenez les boutons poing
+ pied moyen
dow : maintenez les boutons poing
e + pied moyen + poing fort
tinel : maintenez les boutons poing
en + pied moyen + poing fort







chine : PlayStation
rsion : U.S

ions extra

utez les manipulations suivantes, dans
n du menu des options : L1, L2, R1, R2.



C'est dans cet écran qu'il faudra être agile de ses doigts !



Vous pourrez changer la couleur du sang, entre autres...

L'énigme du piano

Après avoir déposé le médaillon d'or dans la tour de l'horloge, vous disposerez de la clé du piano. Voici la combinaison qui vous permettra de résoudre l'énigme du piano : choisissez d'abord la seconde touche blanche, ensuite la sixième touche blanche, puis la cinquième touche noire suivi de la cinquième touche blanche. Enfin, terminez par la première touche noire. Et voilà !

L'énigme de la porte

Tapez le code suivant avec votre curseur : A,L,E,R,T.

L'énigme du zodiac

Voici le code : 4,8,6.

V-Rally 99



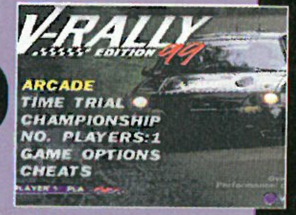
Machine : Nintendo 64
Version : Européenne

Menu cheat

Sur l'écran press start, faites les manipulations suivantes : L + R, C-◀, C-▶, L + R, Start. Ensuite, sur la page des menus généraux, maintenez la touche Z, puis tapez plusieurs fois sur L, jusqu'à ce que le menu cheat apparaisse.



Faites les bidouilles pendant la démo.



Cheat apparaît en bas de l'écran.

Courrier

Courrier des lecteurs

Nous parlions d'avalanche de courrier le mois dernier… Eh bien ce mois-ci, nous parlerons de tsunami ! Entre les nombreuses lettres d'amour dédiées au Japon, mère patrie du jeu vidéo, les coups de gueule magistraux, les fans de RPG et les fanzines, on finit en effet par ne plus savoir où donner de la tête. Expliquez-nous un peu. C'est le Soleil qui fait bourgeonner en vous cette frénétique envie d'écrire ? Ou bien serait-ce la guerre au Kosovo qui vous rend si révoltés ? Alors même si le mystère reste total, pour nous, demeure une unique certitude : vous êtes des passionnés !

A l'aventure sur Dreamcast

Salut tout le monde ! Depuis quelques temps je me demande s'il est préférable d'acheter la Dreamcast dès sa sortie européenne ou bien s'il serait plus sage d'attendre que celle-ci soit mieux implantée ? Je souhaiterais aussi connaître le noms des premiers RPG prévus sur cette console.

PIERRE SOUQUET DE QUIMPER

Je sais qu'il est encore un peu tôt pour poser cette question, mais cela me démange trop… J'ai entendu dire que le très désiré Final Fantasy IX sera peut-être développé sur Dreamcast ! Est-ce vrai ?

MATHILDE DECLERCQ DE LAVERSINES

Sans jouer les démagogues de pacotille, nous pouvons vous annoncer que la Dreamcast est, à l'heure actuelle, la plus puissante console du marché. Et avec les 300 éditeurs qui sont en train de programmer sur elle, on attend de bonnes surprises. Alors, en attendant la PlayStation 2 (pas avant l'hiver 2000 en France !), la Dreamcast devrait amplement vous, nous satisfaire. Pour les RPG, Evolution, Climax Landers, Grandia 2, et probablement Phantasy Star 5 seront les premiers à voir le jour. Que l'attente sera longue ! Allez, encore un petit effort, plus que 5 tout petits mois à se ronger les ongles en rêvant. Vous n'arrivez toujours pas à calmer votre excitation ? Bon alors employons les grands moyens : comptez les 3 720 minuscules heures ou bien les 13 392 000 infimes secondes qui nous séparent de l'arrivée officielle de la bombe de Sega… Si, si vous verrez ça calme ! Pour les rumeurs d'un Final Fantasy IX sur Dreamcast, eh bien même le plus fourbe des voyants vous l'annoncera : c'est archi-faux ! En effet, Squaresoft a décidé de bouder Sega préférant prolonger sa fructueuse collaboration avec Sony et sa PlayStation 2.

Du côté des fanzines

Ce mois-ci, nous tenons à mettre à l'honneur deux fanzines qui ont su attirer notre attention grâce à la qualité de leur contenu rédactionnel, mais aussi au soin apporté à leur réalisation d'ensemble. Nous leur souhaitons bonne continuation !

SSX

Des jeux vidéo 100 % import et quelques articles sur les mangas, voici de quoi illustrer les 60 pages de SSX (en référence à l'œuvre du mangaka Matsumoto). Des dossiers sympas (surtout celui sur les RPG) et des tests clairs rendent agréable la lecture de ce premier numéro de SSX. Le prix reste toutefois un peu cher pour son contenu encore trop proche de la presse généraliste. A vous de voir.

Association SSX
108, rue de Strasbourg
79000 Niort
Prix : 20 francs + 5 francs de timbres



Animé Fan

Traiter de l'univers Manga (source d'inspiration indéniable de bon nombre de jeux vidéo) en 68 pages, voici l'ambition d'Animé Fan. Ainsi, grâce à des articles particulièrement riches et détaillés, les amoureux du Japon et de cette littérature découvriront en profondeur les secrets de leurs séries ou de leurs mangas cultes. Animé Fan a décroché le prix du Meilleur Fanzine d'Information Manga 98/99, une récompense amplement méritée.

Animé Fan
62, rue Guynemer
38100 Grenoble
Prix : 22 francs (port compris)

Du Pad ou fusil d'assaut

J'entends ici ou là que la consommation de jeux vidéo pousse à la débauche, à la violence ! Mon Dieu, mais où va-t-on? On ne peut nier que la violence (voire le gore) existe dans les jeux et constitue parfois un argument de vente (Resident Evil, Blue Stinger…). Mais de là à affirmer que la consommation de tels titres engendre un comportement violent… Messieurs, mesdames les détracteurs des jeux vidéo - qui, entre parenthèses, n'y connaissent rien et ne font rien pour - il faudrait remettre certaines choses dans leur contexte. Moi, joueur de 20 ans, pensant être à peu près « normal », comme 95 % des joueurs, j'ose dire devant la France entière que je n'irai pas décapiter le chien de ma voisine, ni agresser un passant dans la rue sous

prétexte de l'avoir vu dans un jeu. Voilà, j'espère avoir réveillé (tes-teurs, lecteurs) votre attention, car si nous n'y prenons pas garde, ce sera la mort des jeux.
JEAN DE VENDOME

Les jeux vidéo pervertissent la société, la gangrènent petit à petit... c'est une évidence. Le cas, révélateur, de notre salle de rédaction, sanctuaire d'une bonne dizaine de joueurs, permet de s'en rendre compte. Restons en dehors de cet épicentre de la violence et tendons l'oreille. Quelle horreur, les déflagrations sourdes ne s'arrêtent pas, les cris de zombis retentissent... il n'y a pas de doute, les carnages virtuels se succèdent. Pénétrons alors dans la salle afin de constater dans quel état second se trouvent ces joueurs-tueurs. Quel spectacle abominable : un homme à terre inerte, l'autre penché sur lui, un large sourire balafrant son visage. Soudain, le mort ressuscite en poussant un hurlement : « Foutue clim', tu vas marcher, je crève de chaud ! » Tout ce petit monde rigole franchement, les blagues fusent. Dans un coin, certains parlent de sport extrême, d'autres devisent sur la prononciation du mot « Pikachu », alors que les derniers rangent la salle en murmurant « Si Traz' voyait ça », tandis qu'en fond musical résonne le générique d'Astro le Petit Robot. Vraiment, Familles de France a raison, les jeux vidéo entraînent des troubles de comportements dramatiques et réveillent les pulsions les plus primaires chez les joueurs qui y sont exposés à trop forte dose. Convaincus ?

Japon passion

Allo ! Je suis un lycéen en première et je voudrais, après mon bac, me lancer dans l'étude du japonais. Je trouve le Japon fascinant de par ses traditions, sa culture... et étant un fou de jeux vidéo, j'aimerais connaître les métiers qui me seraient accessibles grâce à cette langue. Savoir si ces filières sont très recherchées ou encore si une formation dans un autre domaine me serait utile. Vos conseils m'intéressent particulièrement.
JOSEPH FEDERMANN DE STRASBOURG

Face à l'insistance de certains, Greg a pris sa plume pour vous répondre, vous les frenchies aux yeux bridés. « Hum, le japonais... comme beaucoup de langues étrangères, le japonais s'apprend essentiellement à l'école ou, dans ton cas, plutôt à la fac. Pour se faire, il va falloir se renseigner auprès des divers établissements scolaires qui dispensent l'enseignement du japonais. Tu as Paris III et Paris VII sur Paris, Lyon II à Lyon, et encore une fac à Lille d'après ce que je sais. Malheureusement, je ne peux pas t'en dire plus sur les écoles de japonais. Par contre, il reste toujours la solution d'avoir des amis japonais, ce qui est moins cher et beaucoup plus amusant. »

Révoltons-nous !

Je vous écris pour pousser un gros coup de gueule. Les rumeurs se font de plus en plus insistantes : Final Fantasy VIII risquerait de ne jamais voir le jour en France tout comme Xenogears, Parasite Eve et tant d'autres excellents titres ! Bien que dépité, tout n'était pas perdu et je décidais de me rabattre sur les jeux imports. Comble de la malchance, cette modification n'est plus effectuée à Niort ! Tout ça à cause de ces maudits pirates ! Et là, je cris au scandale : on prive les Européens des meilleurs titres. Avant, on les avait un an en retard avec une traduc' approximative, désormais il faudra se résigner : on ne les verra même plus. Cela devient dingue !
JULIEN LECHON DE NIORT

L'Europe aurait-elle été placée en quarantaine ? Pire que cela, ce marché ne semble pas assez important aux yeux des créateurs nippons pour qu'ils daignent véritablement s'y intéresser. La logique économique n'a pas de pitié et adapter du NTSC au PAL, puis traduire un jeu dans les principales langues européennes coûte cher. Pourtant, FFVIII débarquera bel et bien en Europe, et en France, tu peux en être certain. Toutefois, lorsqu'on s'aperçoit que c'est en Europe que Gran Turismo a connu le plus grand succès commercial et que Yves Guillemot (dirigeant d'Ubi Soft) annonce que d'ici 5 ans, le marché européen deviendra la plaque tournante du jeu vidéo, il nous reste quelques raisons d'espérer un futur moins terne. L'heure de la reconnaissance a sonné, espérons-le en tout cas.

Génie créateur

Salut à tous. Serait-il possible que vous réalisiez un grand dossier, sur deux numéros, sur l'autre facette du jeu vidéo. Ainsi, dans un premier numéro, vous décririez comment est conçu Joypad et, le mois suivant, vous expliqueriez en détail la réalisation d'un jeu.
CÉDRIC CHARON DE REZE

Mumm, des idées de dossiers, de rubriques diverses et variées... Votre créativité semble débordante. Bon alors procédons avec ordre : le dossier sur « La vie dans le monde merveilleux de Joypad », eh bien, pour vous résumer, on bosse plus qu'il n'y paraît, comme dans n'importe quel canard en fait. Les différences alors ? On pousse des cris bizarres super souvent, on a des overdoses de blagues à deux balles et on a des horaires et des cernes de folies ! Pour le reste, jetez un coup d'œil au très révélateur Mode d'Emploi. En ce qui concerne le dossier sur la réalisation d'un jeu, nous y songeons depuis pas mal de temps. Il n'est donc pas improbable que vous découvriez un tel article dans un prochain Joypad. Alors, restez vigilants !

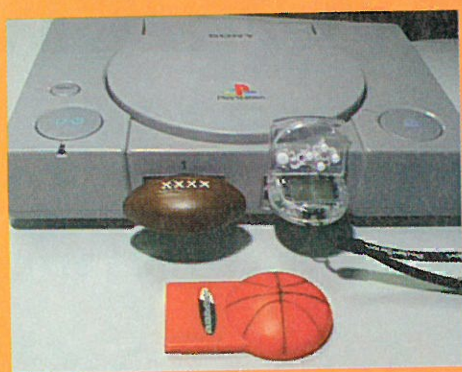
Le trio infernal Sony-Sega-Nintendo nous en montre de toutes les couleurs ce mois-ci ! Des manettes, des portables et de drôles d'accessoires qui nous font dire qu'on n'a pas fini d'être surpris.

Pêche aux accessoires au gros

Memory Card Sport

Dans le monde des Memory Card sur PlayStation, il n'existe qu'une seule et unique règle : acheter officiel. Quelles que soient les Memory Card non-fabriquées par Sony que nous ayons pu tester jusqu'à présent, aucune d'entre elles ne nous a satisfaits. Proposant généralement des options délirantes comme la compression de blocs, ces petits accessoires s'avèrent souvent défaillants. C'est donc pétris d'a priori que nous avons essayé les nouvelles Memory Card de Big Ben. Très justement nommées Type Sport, ces cartes mémoire à l'apparence assez ringarde (ballon de foot, de rugby, basket, etc.) n'en sont pas moins excellentes. Après un mois d'essais, le constat s'impose : aucun problème. Simples et efficaces, ces Type Sport ne proposent aucune option et contiennent chacune leurs 15 blocs réglementaires. Un bon point pour ces produits qui, en plus, ont l'avantage de ne pas être chers du tout et d'être vendus par 2 au prix de 99 francs. Ce qui fait 50 balles par Memory Card.

Prix : 99 francs (2 Memory Card)



Même une fois insérées dans la console, les Memory Card Type Sport restent visibles.

Dreamcast Gun

Prenant à contre-pied les design des pistolets pour console réalisés jusqu'à présent, le Dreamcast Gun ne cherche nullement à faire réaliste. Côté design, c'est plutôt la science-fiction ! Première surprise, lorsqu'on le prend en main, il possède une croix. Oui, une croix de direction, sur un pistolet. Voila qui est assez incroyable, et qui, pour l'instant, ne sert pas à grand-chose mais qui pourrait se révéler ingénieux à l'avenir. En plus de la croix, nous avons droit, bien évidemment, à une gâchette et 2 boutons, Start et B. Press simultanément, ces 3 boutons occasionnent reset. A l'arrière du flingue, se trouve une cav permettant de mettre, au choix, un Visual Mem ou un Puru Puru Pack (pack vibration). Ven 150 francs au Japon, cet accessoire, deux f plus cher en France (en import), est un excell produit dont la gâchette perd cependant un p d'élasticité au bout de quelques jours. Dommag mais indispensable pour House of the Dead 2.

Prix : 150 francs (3 000 yens)



Comme vous pouvez le constater sur cette photo, la ligne des accessoires Dreamcast est toujours blanche ou grise et d'un design très compact. La cyber-classe, sans doute.



Le secret du Dreamcast Gun réside à l'arrière c celui-ci, où il est possible d'enficher un Puru Pu Pack ou un Visual Memory. Notez la croix qui trouve au dos de la poignée.

Dreamcast Tsuri Controller

Un petit mot pour vous parler de la canne à pê qui officie sur Dreamcast avec Get Bass. D' vingtaine de centimètres de long, cet access ingénieux mais coûteux est vendu en pack avec Bass de Sega. Outre une fonction vibration inc dans l'appareil, la canne propose un moulinet correct qui malheureusement n'est pas à retou force. Dommage, on aurait aimé avoir, au bou la ligne, des mérous qui résistent. Le petit gad qui ne sert pas à grand-chose mais qui fait touj





Nouveaux coloris GB Color

La petite portable de Nintendo prend des couleurs, avec ces 4 nouvelles versions bien flashy. En livrée vert pomme, bleu pâle, jaune pétant ou fuchsia, la Game Boy prend des airs de fête. Les coloris choisis sont certes un peu nian-nian, limite jardin d'enfants, mais ils ont au moins le mérite de ne pas passer inaperçu. Avis aux amateurs...

Gamme Player Choice N64

Imitant la gamme Platinum de Sony, Nintendo lance une nouvelle collection de grands classiques N64 à petit prix. Sous le label Player Choice, se cachent donc des titres mythiques, bradés entre 229 et 249 francs. La première fournée est composée de 4 excellents jeux : Mario Kart, Lylat Wars, Wave Race et GoldenEye. Puis suivront, en septembre : Diddy Kong Racing, Yoshi's Story, Bomberman et Shadows of the Empire. Une excellente initiative de la part de Nintendo, qui permet ainsi aux nouveaux joueurs N64 de découvrir des titres certes anciens, mais qui n'ont pas pris une ride.

sir, c'est tout de même le capteur de mouve- ts. Pas follement précis, il permet cependant oir la sensation de« tirer » vraiment sur la ligne ju'on donne un coup brusque vers l'arrière ou es côtés. Vendue 500 francs (9 800 yens) au n avec le jeu Get Bass, il faudra cependant ourser le double pour en obtenir un exemplaire les boutiques françaises. Ouch.

500 francs (9800 yens)



Le Tsuri Controller dispose d'un stick analogique en son centre pour ceux qui ne uveraient pas les capteurs de mouvements suffisamment fiables.



Les manettes officielles Sony prennent des couleurs ! Des Dual Shock bien solides, qui n'apportent rien de plus qu'un peu de gaité.



Nouveaux Pad analogiques officiels

ujours plus tendance, la PlayStation se dote égulièrement de nouveaux accessoires bien . Derniers en date, les paddles analogiques Shock noirs, blancs et surtout transparents. its officiels lancés par Sony, ces manettes n'apportent certes aucune innovation technique par rapport à un pad classique gris, mais profitent d'un look radical bien classe. Super fiables par rapport aux produits non-officiels, ces pad (surtout les transparents, avec mécanisme de vibrations apparent) vont faire fureur dans les chaumières. Indispensables si vous ne possédez pas encore l'artillerie Dual Shock de rigueur, ou si vos vieilles manettes commencent à faire la gueule...

Prix : 169 francs.

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games	(Blois)
Console et Vous	(Grenoble)
Cyner J	(La Rochelle)
Fantasy Games	(Lyon)
Game Station	(Paris)
Loisirs Occasion	(Lyon)
Maxxi Games	(Paris)
Recycle Ware	(Paris)
Score Games	(Paris)
Score Mania	(St Germain)
Stock Games	(Nice)
Top Games	(Montpellier)
Videocaz'	(Clermont)

NOUVEAUTÉS PLATINUM

Trois nouveautés viennent rejoindre les quelques 50 titres déjà disponibles en Platinum : Heart of Darkness (Joypad n°77) vous fera vivre la formidable aventure du jeune Andy, plongé au cœur du monde des ténèbres. L'occasion pour de nombreux joueurs de découvrir ce jeu de plates-formes à l'ambiance sympathique. Dans un tout autre registre, le mythique Gran Turismo (Joypad n°75) et le très bon FIFA : en route pour la Coupe du Monde (Joypad n°70) parviennent eux aussi au Panthéon des jeux Platinum (169 F). Si vous ne connaissez pas ces deux titres, foncez les acheter !

LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION

	Prix 1*	Prix 2*
Metal Gear Solid	275	290
Final Fantasy VII	170	190
O.D.T	190	225
Ridge Racer Type 4	290	290
Future Cop LAPD	200	200
Tekken 3	225	250
Wild Arms	225	250
FIFA 99	250	250
Resident Evil 2	190	225
Knock out Kings 99	225	250
Tomb Raider III	250	200 (!)
RollCage	250	270
Dark Stalkers 3	270	290
Tenchu	225	250
T'aï Fu	270	290

SATURN

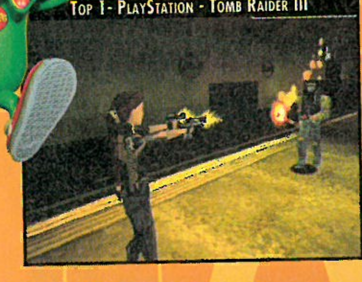
	Prix 1*	Prix 2*
Riven	150	150
Deep Fear	190	200
World Wide Soccer 98	150	150
Resident Evil	150	150
Shining Force 3	170	200

NINTENDO 64

	Prix 1*	Prix 2*
Zelda	290	32
WipEout 64	290	30
F Zero-X	270	30
Turok 2	300	32
Banjo-Kazooïe	250	25
Rogue Squadron	295	30
Yannick Noah all Star Tennis'99	270	250
FIFA 99	310	32
GoldenEye	245	25
V-Rally	270	27
Ten Eighty Snowboarding	250	25

*Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tej' le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.
*Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fen

Avec les magasins Score Games, les tops de l'okaz


Top 1 - PlayStation - Tomb Raider III


Top 2 - PlayStation - Metal Gear

Top Okaz PlayStation

1. Tomb Raider III
2. Metal Gear
3. Gran Turismo
4. Final Fantasy VII
5. Resident Evil 2
6. O.D.T
7. Tomb Raider II
8. Tekken 3
9. MediEvil
10. Cool Boarders 3

Top Okaz Nintendo 64

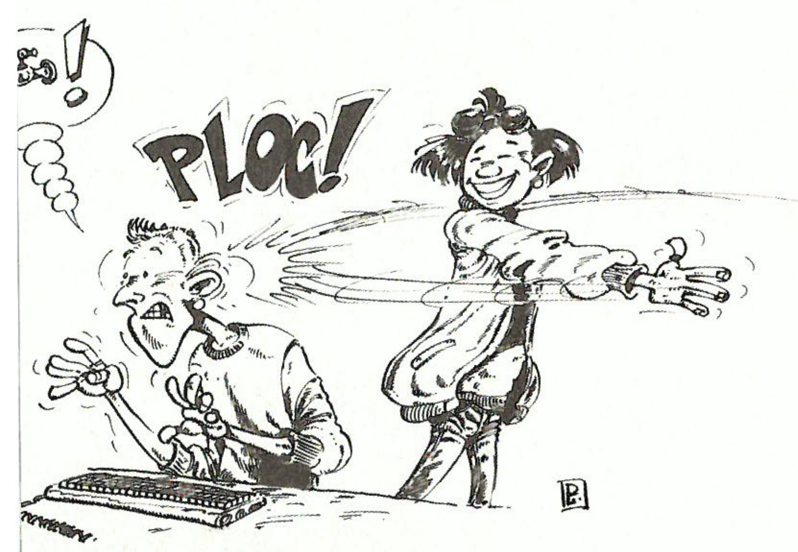
1. Zelda
2. Super Mario
3. Turok 2
4. 1080°
5. GoldenEye
6. F1 World Grand Prix
7. Banjo Kazooie
8. Rogue Squadron
9. V-Rally 99
10. Mission : Impossible


Top 1 - N64 - Zelda

Top 2 - N64 - Super Mario



Joypad mode d'emploi



Vous pensiez avoir tout vu ? Nous aussi. Bref, les choses ne s'arrangent pas.

Mercredi 17 mars

17h16
Cécile (secrétaire de rédaction) s'amène dans la salle des tests avec un texte à la main et demande à Elwood, Chris et Greg de ne pas se moquer, car elle a un truc idiot à leur demander. Après leur avoir fait jurer de ne pas rire, elle leur demande ce que signifient les initiales « D.A. », car ça fait deux mois qu'elle les voit sans savoir ce qu'elles veulent dire. Greg, Chris et Elwood : « Ah ah ah ! »

17h20
Une fois Cécile sortie de la pièce, Kendy lance : « Hey, mais ça se trouve, depuis le début, elle ne comprend rien et fait semblant de relire nos textes ? »

Jeudi 18 mars

01h15
Kendy, qui se mate, torse nu, dans le reflet d'une vitre, prend des poses de skateur. Jean éclate de rire. Mais Kendy, sans se démonter, lui lance très sérieusement : « Tu vois, Jean, ça, c'est l'attitude Hardcore... »

Vendredi 19 mars

16h25
Fugu, un pote de Greg, ramène des figurines de Metal Gear Solid pour Greg, RaHaN, Gollum et Elwood. Voyant ça, Jean, Ange et Aymeric (3615 Joypad) et PiXX (illustrateur) se jettent sur le pauvre Fugu et le bombardent de commandes, suivis d'Elwood, RaHaN et Gollum qui l'achèvent d'un « Tiens, ouaip, et puis si t'as un arrivage, j'aimerais finalement bien celle-ci et puis celle-là aussi ! » Total : 7 cartons de figurines.

19h10
Fleur (attachée de presse de Sony), de passage dans nos locaux, nous explique qu'il y aura un festival de sports extrêmes en partenariat avec Sony à Palavas les Flots. Réaction de Greg : « Palavas les Flots ? Ça existe vraiment ? Je pensais que c'était une ville légendaire, comme Trifouillis les Oies. »

19h38
Jean appelle Agnès (attachée de presse d'Infogrames), pour lui demander des précisions sur V-Rally 2 qui sont pourtant mentionnées dans le dossier de presse : « Je m'excuse de te demander ça, mais là, j'ai trop écrit, je ne peux plus réfléchir, j'ai plus de cerveau ! »

Lundi 22 mars

13h44
Elwood, en train de vendre son lecteur de MD à Stef (correcteur graphique) lui explique pourquoi il est presque neuf : « En fait, je l'avais offert à ma soeur, mais à part sa propre tronche, tout ce qui a plus de trois boutons l'effraie, elle n'y a donc jamais touché ! »

Mardi 23 mars

14h15
Dans la salle de la rédac, très calme, Kendy se lève d'un bond et hurle : « Ah, c'est trop, je craque, vous avez gagné, je vais m'acheter une Dreamcast avec House of the Dead 2 !!! », avant de se jeter sur le téléphone pour en réserver une dans un magasin parisien.

18h35
Greg met une petite tape sur les oreilles de Jean, qui se retourne furieux. « Mais, t'es fou ! J'aurais pu tomber dans les pommes, si tu bouges mon liquide d'équilibre que j'ai dans les ouïes ! »

Vendredi 26 mars

12h25
Greg et RaHaN sont au restaurant avec James (Fox Interactive), Anne (attachée de presse d'Electronic Arts) et Arnaud (un pote de PC Expert), qui leur explique qu'il est bien content d'être passé chef de rubrique. « En gros, j'ai deux fois plus de stress et de boulot pour le même salaire. Mais, au moins, j'ai le sentiment d'apprendre quelque chose... »

Lundi 29 mars

14h30
Jean nous raconte qu'en allant à une soirée latino bourrée de nanas, il s'est fait racketter par un mec armé d'un grand couteau qui avait manifestement besoin d'argent. N'ayant que 5 francs sur lui, Jean s'en est finalement tiré à bon compte. Après ce récit, Kendy se sentira obligé de donner des cours de self-défense à toute la rédac pour le reste de la journée.

15h45
Greg, qui s'est pris un bon coup de genou dans les côtes, se plaint d'avoir vraiment bobo. Réponse pleine de secours et de compréhension de PiXX : « T'inquiètes pas. Soit t'as une côte fêlée et t'en as pour 15 jours de pommade, soit t'as un éclatement de la rate et il te reste 48 heures à vivre ! »

01h47
Le couloir s'est transformé en champ d'exercice de lancer de fresbee. Kendy, torse nu, exhibe ses tatouages et hurle des insultes aux mecs de Joystick qui l'ont pris pour cible.

Mercredi 31 mars

17h49
Chris, qui teste Diver's Dream (un jeu de plongée), s'étonne de mourir à une vitesse incroyable. T.S.R., hilare, s'amène vers lui avec ces mots : « J'y crois pas, le mec plonge dans l'eau et il oublie de s'équiper de ses bouteilles d'oxygène. » Chris lance alors son habituel « Mais euh... »

Vendredi 2 avril

12h23
Greg arrive à la rédac et tombe sur T.S.R. et Jean qui lui demandent si ça ne le dérange pas que ce soit plutôt Jean qui teste Get Bass. Réponse de Greg : « Non, aucun problème, seulement, si jamais je suis le mec qui te tend la main le jour où tu viens de tomber dans un ravin, je m'en souviendrai, c'est tout. »

14h15
Jean lance le jeu, persuadé de tomber sur un truc nul.

16h23
Jean est toujours sur le jeu, entouré de T.S.R., Gana, Pascal, Fishbone et Casque (Joystick) qui mettent une ambiance d'enfer en lui prodiguant des conseils avisés du genre : « Mais t'es nul, ça se voit que c'est un hameçon pour mérous ! »

Mardi 6 avril

12h45
Fleur (attachée de presse de Sony) nous amène des baguettes, pâtés, rillettes, fromages et chips pour aller pique-niquer, histoire de fêter l'arrivée de Gregory, son assistant, qu'elle vient nous présenter. Arrivés au fromage, Gollum et Trazom se scandalisent de la senteur du terroir de ce dernier. Greg, qui leur répond que « plus ça pue, meilleur c'est » se fera dire par Trazom excédé : « Ouais, mais toi, t'as le ventre plein de vers, faudrait te vermifuger comme les chats ! »

Mercredi 7 avril

13h45
Plus de 100 images de Soul Calibur Dreamcast sont arrivées. Greg, Gollum et Jean sont collés sur le moniteur, excités comme jamais. A côté, Stef dubitatif fait son donneur de leçons habituel et nous ressort l'histoire de Sega Rally 2 moins beau que le 1. Ironique, Greg lui lance : « Ah oui, viens voir, c'est vachement mieux sur ma GameGear, on accroche mieux la route ! »

17h44
Greg écoute la bande originale de Tomorrow Never Die. Au bout d'une minute de chanson Jean excédé lui demande : « Mais qu'est-c qu'elle marmonne ? C'est de l'anglais ou du japo nais ? » Greg et Elwood lui répondent alors qu c'est Sheryl Crow qui chante. Réaction de Jean scandalisé : « Ah ouais ? C'est qui ? Ben, elle do pas être toute jeune alors ! »

Dimanche 11 avril

17h15
Greg arrive à la rédac complètement explos Il raconte à RaHaN qu'il a dansé toute la nu et qu'au moment de partir, une fille a com mencé à se coller à lui et l'a obligé à reste Logiquement, RaHaN lui demande si la na était mignonne. Réponse de Greg, défai « Ouais, pas mal du tout, elle avait un visag avec des cheveux autour ! »



N VENTE LE 7 MAI 1999 ...
N EXCLUSIVITE MONDIALE : WIPEOUT 3 PREMIERES IMAGES
PlayStation
PlayStation MAGAZINE
NUMÉRO 31 • MAI 1999
DRIVER
PERMIS DE DETRUIRE
OPM
DRIVER REFLECTIONS
OPM MAI
7 DEMOS
ET 2 EXCLUS INCONTOURNABLES
DRIVER (JOUABLE)
SOUL REAVER (JOUABLE)
WILD 9 (JOUABLE)
KKND (JOUABLE)
PRO PINBALL (JOUABLE)
ACTUA ICE HOCKEY 2 (JOUABLE)
ABSOLUTE FOOTBALL (JOUABLE)
ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 31 • MAI 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH
...CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
LES INFOS EXCLUSIVES DE LA PLAYSTATION
ATTENTION AUX EXCÈS DE VITESSE !



MISSION: IMPOSSIBLE™, LE JEU
MAINTENANT À 249 F*
DANS VOS MAGASINS
Géant
MISSION: IMPOSSIBLE
"EXPECT THE IMPOSSIBLE"
NINTENDO 64
ocean
PAL VERSION
Paramount
www.missionimpossible-game.com
INFOGRAMES
Géant. J'ai envie
NINTEN